

NAJ 2008 - IZBOR NAJBOLJE I NAJGORE IGRE PROTEKLE GODINE

FEBRUAR 2009. | BROJ 31

PLAY!



CT Computers
Member of
ComTrade Group

COVER STORY:
**MORTAL KOMBAT
vs DC UNIVERSE**



VIRTUAL SHOP



NAJBOLJI IZBOR
GEJMERSKIH
KONFIGURACIJA



PROMOCIJE
NOVIH IGARA
PETKOM I
SUBOTOM



NEC AccuSync LCD73
(17") 6.990⁰⁰ din

NEC AccuSync LCD93
(19") 7.990⁰⁰ din

www.virtualshop.rs

Bul. Mihaila Pupina 85
011 311 20 49
MOB: 065 VIRTUAL

Kneza Višeslava 63
TC Bazar Vidikovac
011 3564 881
www.programmer.rs

Makedonska 30/Dečanska 5
TC Euro centar
011 337 4048



Servis
računara
i konzola



RADEON HD 4670

VA4673NH51

512MB 128bit DDR3

DVI - D-Sub

HDMI

2000MHz Memory Clock

WATRENA

www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.

PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA

Kolubarska 18, Beograd

Tel./Fax: 011 308 55 77

info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer

PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING

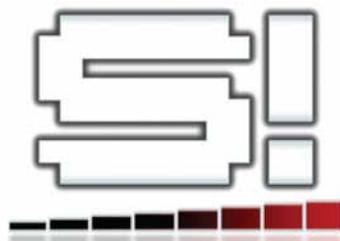
Futoški put 4, Novi Sad

Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444

info@telix.rs



PLAY!



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM





JOIN THE QUEST

QUEST: EUnet Special Offer

GOAL: Postani korisnik EUnet ADSL FLat paketa uz besplatan Gaming Extra Bandwidth.

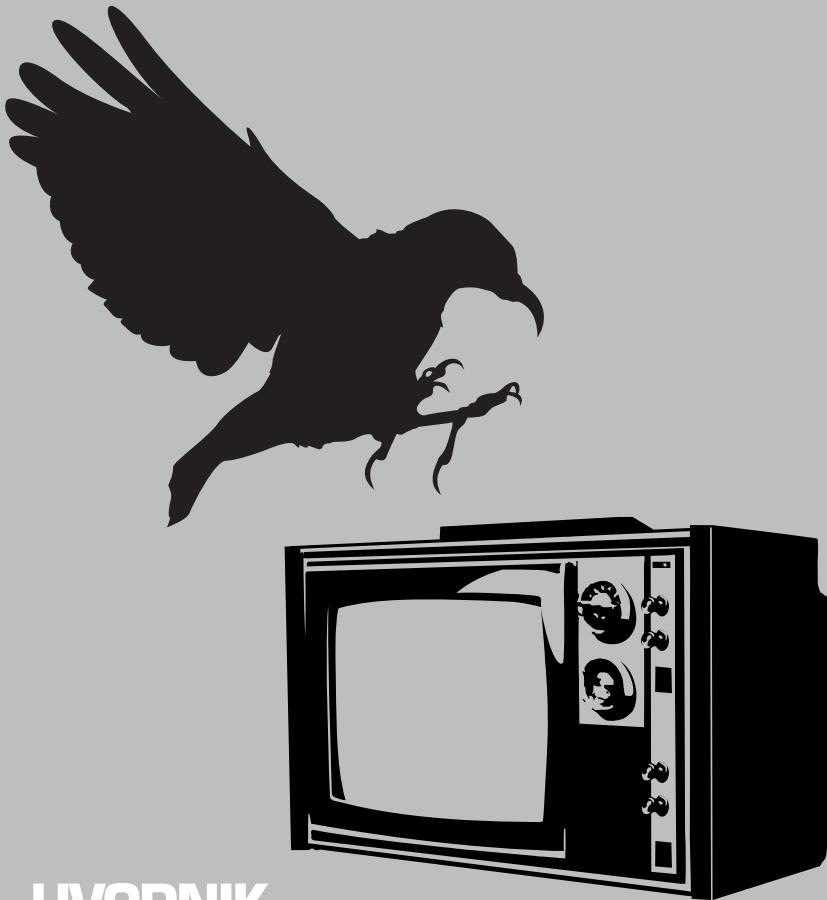
REWARD: Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.

SPECIAL OFFER: Zamisli svoj game space, u kome ti i tvoji prijatelji odlučujete o sudbinama ostalih, biraće ko i kada igra, vlastaće svojim virtuelnim svetom, brzo i lag-free, za samo 3800 dinara!

A detailed fantasy illustration at the bottom of the poster. It depicts a dark, rocky landscape with a castle on a cliff in the background. In the foreground, a white unicorn is rearing up, with a person on its back holding a long staff. The sky is filled with dark clouds and lightning bolts, and several birds are flying in the distance.

www.eunet.rs

0800 300 400



UVODNIK

SRBIJA IMA 30 MILIONA LJUDI!

Ljudi, ne znam da li ste skapirali, ali nas Srba u Srbiji izgleda ima cirka 30 milki. Kako znam? Pa, ako pođemo od prepostavke da televizija nikad ne laže i da se televiziji može verovati bez pogovora, jasno je da nas je najmanje toliko. Naime, prilikom gledanja „prve od poslednje“ © Dnevnik 2, epizode Ranjene ptice, pokunjenog orla, nacionalna televizija je imala šer (u nedostatku srpske reči, siguran sam) od 30% gledališta što je oko 3 miliona ljudi. U isto vreme televizija Pink emituje svoj zabavni program koji je takođe najgledaniji i kojeg je gledalo 3 miliona ljudi. Ne treba zaboraviti da rekorde obara i B92, dok se Avala, Fox i drugi zadovoljavaju manjim parčićima kolača. To znači da samo gledalaca televizije u Srbiji ima oko 10 miliona, a naravno znamo da ne provode svi vreme ispred televizijskih prijemnika.

I uopšte, zanimljivo je to istraživanje gledanosti domaćih televizija od strane „nezavisnih istraživačkih i monitoring kuća“. Svi su najgledaniji, svi imaju najveći ... šer, svi probijaju rekorde gledanosti i svaka serija je najgledanija serija ikada. Mislim da je došao pravi trenutak da PLAY! dobije svoju nezavisnu monitoring kuću !YALP, koja će reći da je PLAY! najčitaniji časopis na planeti, što realno i jeste. I da ima najveći šer, i da svi sa strahopoštovanjem izgovaraju njegovo ime ... što rade već sada.

Ništa, ajd' sad, svi na gledanje Selo je ranjeno a orao se češlja! Da, da, ovo je najbolje što sam smislio.

TOP 5

1. KILLZONE 2

Ševčenko opet u akciji, onaj sa pucom, ne sa dresom Milan-a. Sam vrh Top 5 liste zauzima igra koja je potencijalno najbolja pucačina iz prvog lica, na Playstation 3 konzoli.

2. SPIRIT ENGINE 2

Ovo je igra koja će vas potpuno okupirati kao jasno uklapljena i doterana celina. Svaka druga reč bi bila višak, ali ipak pročitajte review! .

3. MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

Nedostatak modova i brutalnost u drugom planu ipak ne mogu da pokvare utisak da se radi o najboljem Mortal Kombat izdanju u poslednjih deset godina.

4. WII MUSIC

Ovo delo vas može zabaviti bar na neko vreme čak iako ste okoreli hardcore igrč-muzičar koji je savladao sve Guitar Hero-e i slične „ozbiljnije“ igre, pre svega zbog svoje opuštene atmosfere i prostoru koji vam daje za eksperimentisanje...

5. RISE OF THE ARGONAUTS

Igra koje je dobro zamišljena, sa idejom koja je mogla od ove igra da napravi hit pogotovo što se radi o temi koja se ne obraduje često, ali način na koji je to sve realizovano je prilično razočaravajući.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vučetić, Uroš Miletić

REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

SARADNICI:

Vladimir Kosić, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević, Ivan Todorović, Vladislav Herbut, Viktor Popović

ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) - Beograd (Viloskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekranu
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

50

44

40

RTL Winter Sports 2009

Ostvarenje u koje je uloženo vrlo malo truda. Ukoliko niste probali ranija izdanja može vas zabaviti na par sati, ali od sportskih igara očekujemo mnogo duži vek trajanja...



The Lord of the Rings: Conquest

Polupromrašaj i sigurno najlošija igra koja koristi ovu popularnu licencu. Režim za više igrača je siromašan i haotičan, a obe single player kampanje isuviše kratke i opterećene problemima da bi bile vredne vaše pažnje.



Killzone 2

Killzone 2, pored sjajne kampanje za jednog igrača poseduje i vrhunsku multiplayer komponentu. Između ostalog igrači su u prilici da izaberu dve od 16 unikatnih sposobnosti i tako stvore jedinstvenu klasu kojom će na najbolji način odgovoriti potrebama na terenu.



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! kako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlijе odlike PLAY magazina.



SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodelujemo srebrnu nagradu.



BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

PLAY! AWARDS

- 7 **Uvodnik**
- 8 **Sadržaj**
- 10 **Techware**
- 13 **13th page**
- 16 **Flash**
- 18 **Best and worst of 2008**
- 36 **Retro Play! Februar 1999.**
- 39 **Reviews**
- 40 Killzone 2
- 44 The Lord of the Rings: Conquest
- 46 Mortal Kombat vs DC Universe
- 48 Rise of the Argonauts
- 50 RTL Winter Sports 2009
- 52 Shaun White Snowboarding
- 54 Legendary
- 56 Hired Guns: The Jagged Edge
- 58 The Spirit Engine 2
- 60 Sonic Unleashed
- 62 Wii Music
- 64 **Modovi**
- 66 **Hardware**

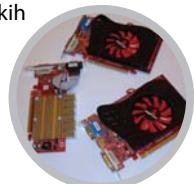
74 | ASUS Eee Box



Eee Box je idealna mašina za one koji kupuju prvi računar u životu za potrebe Facebooka, Youtbea, Zume, komuniciranja instant mesindžerima i slično, ali i za oslobođanje glavnog kućnog računara od ukućana od kojih ne možete doći na red za neki ozbiljniji posao.

66 | Biostar Radeoni

Najskuplji i najjači modeli grafičkih kartica njihovim proizvođačima služe radi "prestiža" i reklame, ali modeli niže i srednje klase zaposlenima u tim kompanijama zarađuju platu. Mini-roundup ovih modela je pred vama.



73 | Logitech Harmony

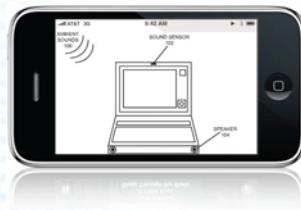


Najnovija evolucija uređaja iz ove serije i trenutno nudi najviše opcija uz najlakše moguće podešavanje.

TECHNOLOGIJE

APPLE PATENTIRA SENZOR ZA DINAMIČKO PODEŠAVANJE ZVUKA

Apple je patentirao još jedan interesantan izum. U pitanju je specijalni senzor za dinamičko podešavanje jačine zvuka vašeg plejera u odnosu na okolinu u kojoj se nalazi. Na ovaj način u isto vreme zvuk se pojačava kada treba i stižava kada nema potrebe da svi oko vas slušaju muziku. Još uvek nema naznaka kada će se ovaj patent pojaviti u nekom od Apple uređaja ali smo sigurni da se već uveliko radi na razvoju istih.



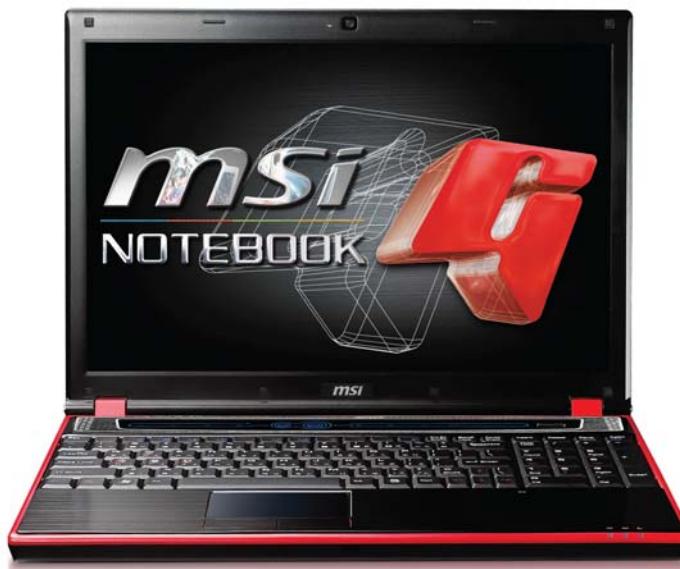
SONY CARNIVAL COLOS SERIJA PSP KONZOLI

Sony je za uvek zanimljivo japansko tržište pripremio novu seriju PSP konzola u karnevalskim bojama. Nova Carnival Colors serija se u prodaji pojavljuje 5. marta i pored crvene, plave, žute i zelene boje boje konzole dobijate i 4GB Memory Stick PRO Duo (Mark2) karticu, PSP privezak i novu bateriju od 2200mAh. Prodajna cena je 19,800 japanskih jena to jest oko 223 dolara.



NOKIA XPRESSMUSIC 5730

Ruski sajt Mobile-Review je prvi došao do specifikacija najnovijeg Nokia XpressMusic 5730 telefona. Telefon krasí QWERTY slide-out tastatura, QVGA displej od 2 inča kao i GPS, 128MB RAMa, microSD slot, Bluetooth, USB i Symbian S60 operativni sistem. Kao i što je slučaj sa svim ostalim telefonima iz XpressMusic serije i ovaj poseduje muzički plejer sa odličnim kvalitetom zvuka. U prodaji ga možemo očekivati tokom aprila, a cena će mu biti 200 evra.



MSI GT627 LAPTOP ZA GEJMERE

MSI je nakon CES-a nastavio sa isporukom sjajnih laptopova i ovoga puta je predstavio novi model namenjen gejmerima GT627 sa displejom od 15.4 inča i 1,680 x 1,050 rezolucijom, Intel Core 2 Duo procesorom, nVidia GeForce 9800M GS grafikom, 320GB hard diskom, 802.11b/g/n WiFi, 4-in-1 čitačem kartica, HDMI / VGA konektorima i 2MP web kamerom. Postoji i mogućnost dodavanja Blu-ray optike i izbor baterija od 6 ili 9 čelija. Još uvek nema informacija o ceni i datumu pojavljivanja u prodaji.

NOVI HTC TOUCH CRUISE

HTC je predstavio novi model svog Touch Cruise telefona sa još elegantnijim dizajnom i HTC Footprints aplikacijom. Novi Touch Cruise u isto vreme radi kao i navigator u vašim kolima jer poseduje integriran GPS i a-GPS. Pored toga, telefon krasiti quad-band GSM podrška, WiFi, Bluetooth 2.0+EDR, microSD slot i kamera od 3.2 MP. QVGA displej je veličine 2.8 inča

a već spomenuti

HTC Footprints program poseduje geotagging podršku za sve vaše fotografije koje napravite, čak će i dodeliti lokaciju u ime same fotografije.

Prodavaće se dve verzije, sa podrškom WCDMA/HSPA 900/2100MHz za svetske mreže i 850 /1900MHz za američko tržište. Očekujemo ga u prodaji tokom proleća ove godine a očekivana cena je između 500 i 600 dolara.



ureduje: Nikola Nešović

TECHWARE

AMD PHENOM II OVEKLOKOVAN NA 6.5GHZ

Ekipa pravih hardverskih zaluđenika je napravila specijalan overklok AMD Phenom II procesora i postigla je neverovatne brzine. Naravno, ovakve performanse su ostvarene uz pomoć specijalnog hlađenja sa tečnim ugljenikom i helijumom, a na temperaturama od -232C brzina je skočila na neverovatnih 6.5GHz što je dovelo do apsurdnog 3DMark05 rezultata od 45,474. Ako ne verujete, pogledajte video zapis (http://www.youtube.com/watch?v=wB0JodKgZ0A&eurl=http://www.engadget.com/2009/01/26/amds-phenom-ii-pushed-to-6-5ghz-3dmark-record-demolished/&feature=player_embedded) izvedenog eksperimenta.

SONY I ARSENAL UNOSE NOVINE U GLEDANJE FUDBALSKIH UTAKMICA

Fudbalski klub Arsenal je u saradnji sa Sonijem najavio novu poslasticu za svoje fanove - specijalnu aplikaciju za Sony PSP preko koje će posetioci utakmica na Arsenalovom stadionu moći da uživo prate sve statistike u vezi meča kao i da gledaju ponovne snimke najzanimljiviji trenutaka. Veza će se najverovatnije ostvarivati preko WiFi konekcije a detaljnije informacije svakako možemo očekivati narednih meseci jer je projekat planiran da zaživi tokom sledeće godine.

 042internet.com

<http://www.042internet.com>

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OCIMA

Najbolji ping
na gaming serverima!
Jednostavno povezivanje
Jedinstvena tarifa
Uvek slobodne linije
Plaćanje putem tel. računa

BESPLATAN PRISTUP
na više od

50
sajtova iz naše mreže!

username: play
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)

Kako neko može da voli zimu?

Iza nas su neki od najhladnijih dana u proteklim godinama, a ako nećemo da zadiremo tako daleko, onda definitivno najhladniji dan u protekloj godini, i ovoj koja je skoro započela. I na RUR forumu povela se diskusija oko toga da li su hladni dani bolji od toplih odnosno da li je zima bolja od leta. Mišljena su skoro podeljena, a meni i dalje nije jasno kako neko više može da voli zimu, posebno ako je u Beogradu?

Jedini downside leta kojeg mogu da smislim, barem u ličnom slučaju, je to što se zaista jako brzo oznojim i što moram da zamenim 2-3 majice dnevno, i isto toliko pari gaća. Da, urednici takođe nose gaće i menjaju ih redovno. Leto sa druge strane donosi toplotu pa samim tim zahteva nošenje manje odeće (i kod nežnijeg pola, dakako), pa ne morate da se toliko „natrontate“, pored toga dovodi do situacije da se garderoba generalno manje prlja nego po kišnim i snežnim i blatinjavim danima u zimskom periodu, a i dan jednostavno duže traje i ranije počinje, pa vam je lakše da ustanete ujutru ali i da odete posle posla do grada dok je još uvek dan, a ne da sa posla (ili iz škole, fakulteta) izađete po mrklom mraku koji pada već u 15h.

Ako posmatramo zimu kao period kada se možete skijati, to je u redu, ali Beograd nije ski centar pa ne znam kako ikoga može da raduje sneg koji se pretvorio u prljavu bljuzgu. Deča na stranu, koja gotive sneg, pa i ja ga čak volim ali kada je pravi onaj za grudvanje i sankanje, a i kada bi ostao neko vreme a ne da padne pa odmah sutra više ne postoji, ali samo napravi problem. Kakav problem? Znate ono kad je napolju pao sneg, neko vam dođe u kuću i onda se prošeta istom a vi imate sto hiljada mokrih tragova? Ili ono kad samo kročite napolje i već su vam patike, pantalone i često jakna prljavi od blata?

Šta još imamo kao prednost zime nad letom? Automobil koji vozite sasvim sigurno troši manje goriva leti nego zimi, a nemate ni problem sa proklizavanjem i generalno je manja opasnost od sudara ili makar „češanja“ drugih automobila. Evo baš pre neki dan, komšija je dobio udarac na zadnjem desnom delu, a zatim je auto koji ga je udario nastavio da kliza i ogulio celu levu stranu. Sve to vreme je komšija bio parkiran na parking mestu na trotoaru. Hoćete da uopšte pomenemo struju? Računi za struju su, ako se nažalost na nju grejete, sigurno dva do tri puta skuplja. Ako koristite neki drugi ogrev, onda imate trošak za drva i ugalj. Ni oni na centralnom grejanju nisu amnestirani - mučenici cele godine plaćaju to grejanje u trajanju od dva-tri meseca, i to oko 50 evra mesečno.

Ako posedujete sopstvenu kuću u obavezi ste da čistite led i sneg ispred iste da ne biste dobili kaznu, morate da pazite kada negde krenete da ne padnete i ne povredite se u slučaju da je poledica ili „nezgodan“ sneg. Još jedan problem, donekle izražen i kroz domaću vlast ne samo kao godišnje doba je to što zimi ne možete da sedite u baštama kafića i restorana, već unutra. Ne zbog pogleda, ne zbog ne znam čega već zbog toga što je u većini naših kafića i restorana, nažalost, dozvoljeno pušenje. Ništa protiv pušača nemam, samo ne volim da mi kompletna garderoba a i ja sam smrdi na duvan, a da ne govorimo o zdravstvenom delu priče. Ne zaboravite, duvanski dim je serijski ubica!

Možda mi i razmišljanje nije na mestu, propuštam nešto oko zime što je baš čini specijalnom (pored skijanja koje nema baš puno veze sa Beogradom, i eventualnog grudvanja tu i tamo), pa se slobodno javite. Meni se čini da što se tiče raspoloženja, ekonomskog dela priče, stvari koje možete da radite i svega drugog - leto wins.

13th page



MIRRORSEDGE.COM

© 2008 EA Digital Illusions CE AB. Mirror's Edge and the EA logo are trademarks or registered trademarks of EA Digital Illusions CE AB. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of EA Digital Illusions CE AB. All other trademarks are the property of their respective owners.

DICE

EA

PLAYSTATION 3

PS

PC
DVR

16+



NVIDIA QUADRO NVS 420

nVidia nam je pripremila još jednu novu grafičku, ovoga puta iz serije niže klase profesionalnih modela. Quadro NVS 420 može da istovremeno prikazuje 2560×1600 sliku na četiri 30 inčna displeja preko DisplayPort i dual-link DVI konektora a poseduje 512MB grafičke memorije i CUDA Parallel Computing Processor koji je zadužen za solidne performanse. U prodaji je možemo očekivati tokom sledećeg meseca po ceni od samo 499 dolara.



TECHWARE

DRVENO KUĆIŠTE ZA VAŠ MAC

Dovoljno ste cool da posedujete Mac i shvatili ste da ipak tu nešto fali. Možda je baš drveno kućište ono što vam je potrebno. Napravljeno od čistog drveta i obloženo pravom kožom, ova drvena "torba" će vaš učiniti najnobičnijim Mac korisnikom u okruženju. Naravno ukoliko vam ne smeta što je uništavana životna sredina i životinje da bi se napravila. Napravili su je dizajneri iz kuće Rainer Spehl a možete je poručiti već danas mada cena još uvek nije poznata.

ASUS F50 I F70 SA INFUSION STAJLINGOM

Od Asusa nam stižu još dva nova laptopa F50 i F70 koje kralji novi Infusion stajling sa "čokoladnom" tastaturom koja je voma mekana za rad. POred toga oba modela poseduju Full HD displeje, HDMI port i mogućnost ugradnje do 1TB hard disk memorije kao i Blu-ray optike. F50 nudi mogućnost izbora Intelovih Core 2 Duo, Celeron i Pentium procesora, NVIDIA GeForce 9400M G grafikom i 4GB RAMa, dok je F70 namenjen AMD Turion i Athlon 64 procesorima i ATI grafikom.



Graham Joyce radi priču za Doom 4

Britanski pisac Graham Joyce, nagradivani autor fantazijskih, naučnofantastičnih i horor priča i knjiga, angažovan je od strane id Softwarea za priču u nadolazećem Doomu 4 (da, Doom 4 će imati priču). Nema nikakvih detalja osim ovoga, a mi se nadamo da će Doom 4 biti zanimljiviji od "trojke".



Left 4 Dead patch #1

Kako je i obećao, Valve je izbacio prvi veliki update za svoju hit multiplejer pučinu Left 4 Dead. Patch ispravlja gomilu bagova i exploitova, donosi rebalans "Infected" klase, a napadi Smoker klase u Versus modu sada su bafovani povećanom efektivnošću i jačinom tongue napada. Patch je izašao samo za PC verziju, a za Xbox 360 se još radi.



Najavljen prequel Call of Juarez

Ubisoft javlja da se spremaju western pučinu Call of Juarez: Bound in Blood, koja se dešava pre prvog dela. Igru ponovo radi Techland, a potezi na kojima će se dešavati idu od građanskim ratom uništene Džordžije pa do actečkih ruševina u Meksiku. Igra izlazi do kraja godine za PC i obe top konzole.



S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky patch 1.5.08

Deep Silver je izbacio novi patch za Stalker: Clear Sky, čije su izmene uglavnom okrenute multiplejer režimu. Može se downloadovati na [stalker.deepsilver.com/patches.php?lang=eng](http://deepsilver.com/patches.php?lang=eng).



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com



RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

Besplatan Dead Space strip

Sajt Newsarama ima celu prvu kopiju sripta Dead Space, koji je besplatan za download, tako da ako vam se svidela nova igra, obavezno pohitajte na www.newsarama.com/php/multimedia/album.php?aid=25029. Strip je takođe dostupan i u papirnom izdanju, naravno za novac.



TribesNext

TribesNext je novi projekat nastao u cilju oživljavanja nekada popularne (na zapadu) multiplejer pucačine Tribes 2. Igra je izašla 2001. godine, a potom izbačena besplatno 2004, ali su CD ključevi za aktivaciju bili distribuirani jako kratko, a Sierra je ionako kompletno ugasila servere još prošle godine. Zato se pojavio ovaj patch koji skida potrebu za CD ključem i nudi menadžment naloga, tako da će igra sada moći da se igra i na korisničkim serverima, a da sve ostane legalno. Detaljno na www.tribesnext.com.

X3 Terran Conflict patch

Izašao je novi patch 1.4 za ogromnu svemirsku pucačko-ekonomsku simulaciju X3: Terran Conflict, koji donosi ispravke u balansu i unapređenje performansi, a tu je i "Gazz's Turret Fixing Mod" koga je razvio fan igre a koji je sad zvanično implementiran. Kompletan spisak izmena je na forum.egosoft.com/viewtopic.php?t=229232, a download na www.egosoft.com/download/x3tc/patches_en.php.



Najavljen Art of War

Razvojni tim Game Mechanic Studios, koga su nedavno osnovali EA Los Angeles i Activision, otkriva njihov debi projekat Art of War baziran na sopstveno intelektualnoj svojini (ne treba mešati sa Operational Art of War). Sajt igre prikazuje nekoliko screenshotova, ali nema nikakvih detalja kao što su žanr igre, platforme za koje se razvija i slično. To pogledajte na www.gamemechs.com/games.html.

FEAR 2 intervju

ComputerAndVideoGames.com napravio je intervju sa Daveom Matthewsom, glavnim dizajnerom iz razvojnog tima koji radi novi FEAR 2: Project Origin. Dave priča kako su Warner Bros. i Monolith vratili pravo na ime FEAR od Sierre, kao i "stetu" koju su brendu nanele ekspanzije za koje nije bio odgovoran Monolith, kao i konzolne portove koje je radio drugi tim. Zato se dvojka razvija paralelno za sve tri platforme, a intervju pročitajte na www.computerandvideogames.com/article.php?id=204906.

Fallout 3 patch 1.1

Iz Bethesda, firme poznate po igrama Morrowind, Oblivion i Fallout 3,javljaju da je za ovu poslednju izašao patch 1.1 koji napokon ispravlja gomilu problema sa questovima i stabilnošću igre. Patch je takođe i potreban za igranje downloadabilnog paketa "Operation Anchorage" koji izlazi 27. januara, i može se skinuti na fallout.bethsoft.com/eng/downloads/updates.html ili logovanjem na Games For Windows Live.

Fallout 3 - Mod Pack v2.0

Na FilePlanetu se pojavio Add-on Pack v2.0 za Fallout 3, skup probranih modifikacija za ovu postapokaliptičnu igru koje je napravila igračka zajednica. Tu su bolji modeli ženskih likova, novi bossovi, Enclave Commander mod i gomila kojećega. Download na www.fileplanet.com/194521/190000/fileinfo/Fallout-3---Fileplanet-Addon-Pack-v2.0 (potrebna registracija).



Moguća i treća ekspanzija za Neverwinter Nights 2

U osamdesetšestoj podcast epizodi Neverwinter Nightsa, John Mamais i Raphael Boyon iz evropskog Ataria kažu da je treća ekspanzija za Neverwinter Nights 2 sasvim izvesna. Najverovatniji developer biće Obsidian, a dotakli su se i mogućeg Baldur's Gatea III, mada nisu rekli ništa konkretno. Detaljno na www.nwnpodcast.com/nwnp/index.php/2009/01/09/nwnp-episode-86-atari-europe/

Dizajneri Titan Questa otvaraju svoj studio za razvoj igara

Iako je Iron Lore propao zbog finansijskih problema, dizajneri Titan Questa uspeli su da otkupe prava na dva nezavršena projekta i osnovali novi Crate Entertainment koji će okončati razvoj tih igara. Trenutno je dostupan demo Iron Loreovog akcionog RPG-a Black Legion za Xbox 360 koji firma nije uspela da izbaci kao punu igru.



Najave za Mass Effect 2

Listing sa GDC 2009 konferencije praktično potvrđuje da se radi na Mass Effectu 2, nastavku ovogodišnjeg akcionog rol-pleja. Iako nema konkretnih detalja, nagovještava se kvalitetniji dizajn nivoa, koji ovoga puta neće biti toliko kratki i linearni. Detaljno na www.cmpevents.com/GD09/a.asp?option=C&V=11&SessID=8854.

Funcom gasi više od pola servera za Age of Conan

Age of Conan, relativno uspešna i neverovatno ishajpovana MMORPG igra od prošle godine, izgubio je dosta igrača pa je Funcom prijavio da će ugasiti većinu servera - sa 24 na tek 6 u Americi. U Evropi će ostati 12 servera zbog lokalizacija, ali će oni koji koriste englesku verziju igre imati tek 4. Iako je igra u startu imala gotovo pola miliona pretplatnika, mnogi su u međuvremenu odustali zbog nedostatka sadržaja.

The Witcher Enhanced Edition patch

Izašao je patch za Enhanced Edition verziju The Witchera, koja ispravlja probleme sa EAX-om u igri kao i sa nastavkom "blurovanja" slike i nakon završenih cut-scena kod nekih korisnika. Paket težak skoro 107 MB može se skinuti na www.gamershell.com/download_37458.shtml.



Lansiran Urban Legions

Nova superherojska rol-plej igra koja se igra iz browsera puštena je u pogon - Urban Legions se može igrati do 20 poteza dnevno besplatno, a više od toga se može dokupiti na sajtu. Tu je i javni forum za pomoć i diskusiju o igri, a ko je zainteresovan, može se prijaviti na www.urbanlegions.net/Pages/Welcome.aspx.

FLASH

Planovi za Guild Wars

Na sajtu MMORPG igre Guild Wars pojavili su se planovi razvoja za ovu godinu: na svaka tri do četiri meseca biće izbacivan novi sadržaj, a prvi ovogodišnji apdejt imaće povećano "skladište" za ceo account, unapređenja za skladištenje ajtema za svakog karaktera na accountu, kao i izmene pri skladištenju u Hall of Monumentsima. Detaljno na www.guildwars.com/gameplay_developer_updates/coming_attractions.php.

Children of the Nile: Enhanced Edition demo

Tilted Mill Entertainment je izbacio novi singlplejer demo Enhanced verzije svoje menadžerske simulacije Immortal Cities: Children of the Nile. Težine 180 MB, Enhanced demo donosi kompatibilnost sa Vistom i brojna unapređenja, i može se skinuti na www.gamershell.com/download_37934.shtml.



Vuk Lau predsednih EVE Councila

Vuk Lau, domaći igrač EVE Onlinea koji drži dva najveća net-kafea u Beogradu i organizovao je sportske događaje za ESWC i CPL, izabran je najvećim brojem glasova za predsednika novoorganizovanog EVE Councila. Detalji o izborima mogu se videti na myeve.eve-online.com/devblog.asp?a=blog&bid=606.

Worlds.com tuži NCsoft

Kompanija Worlds.com tužila je izdavača NCsoft zbog kršenja njihovog patentata koji "ostvaruje sistem i omogućava metod korisnicima da komuniciraju unutar virtuelnog prostora". Worlds.com kaže da patent krše igre City of Heroes i Villains, Dungeon Runners, Exteel, Guild Wars, Lineage 1 i 2 i Tabula Rasa, od kojih su mnoge izашle pre 20. februara 2007. godine kada je patent priznat, iako je podnesen još 2000. Interesantno, nisu se usudili da "udare" na Blizzard.



Redizajn Lare Krost

Zbog nešto slabije prodaje poslednjeg Tomb Raidera, koja nije bila loša ali nije ispunila očekivanja glavešina namerenih da zgrnu novac na poznatom brendu, u Eidosu nagovestavaju novi redizajn lika i dela Lare Krost. Podsetimo, nekoliko desetina ljudi u Crystal Dynamicusu dobilo je otkaz u toku proteklih nedelja, te su praznike proveli duvajući u prste.

Tabula Rasa besplatna za igranje

Sajt MMORPG igre Tabula Rasa, koja se gasi početkom sledeće godine, javlja da je igra sada postala besplatna, tako da oni koji je još nisu probali imaju fore do kraja februara. Tu je i intervju sa Scottom Brownom koji je radio na Auto Assault, još jednom ugašenom MMO projektu NCSofta, i može se videti na www.tentonhammer.com/node/51644.



Star Wars Battlefront 3 se vraća Pandemicu

Sajt Videogaming247 saznaće da je Free Radical studio zatvoren i da je razvoj Star Wars Battlefronta 3 poveren Pandemicu koji je i započeo ovaj serijal. "Insajderski izvori" su potvrdili da je procureli sadržaj iz igre koji se može naći na Youtubeu autentičan.



Novi Depths of Peril demo

Izašao je novi demo Soltak Entertainmentove akcione rol-plej igre Depths of Peril, ovezen na verziju 1.013. Verzija za Windows može se skinuti na www.gamershell.com/download_37802.shtml.



Best and worst of 2008

Vreme je za tradicionalni pogled u prethodnu godinu i igre koje su je obeležile, što po dobru, što po zlu. Da, dobro ste pročitali, za razliku od prethodne dve godine, ovoga puta se nećemo zadovoljiti samo izborom najbolje igre, već ćemo mrk pogled uputiti i prema ostvarenjima koja su nas razočarala. Kako bi izbor bio što zanimljiviji, pored uvaženog mišljenja saradnika, u finalnu top listu ulazi i deset najboljih igara po izboru čitalaca. U izboru za najbolju igru pomenuli smo čak 56 naslova, što je cifra koju nismo očekivali, a jedna igra je uspela da se pojavi i u dobroj i u lošoj listi.

BEST



1



2



3

1. NHL 09 (PS3/X360)

Bez konkurenčije najbolja sportska igra godine. Fantastična atmosfera na ledu i oko njega, prilično realno prenesene fineze sporta, raznovrsni i sjajno ispolirani modovi igre... Pravi hit za sve ljubitelje sporta uopšte, a remek-delenje za ljubitelje hokeja.

2. King's Bounty: The Legend

Ako tražite najzarazniju igru godine, ne treba da gledate dalje od ovog rimejka starog dobrog King's Bountyja (preteče legendarnih Heroja 3). Ukoliko se jednom upustite u avanturu, pred vama će biti dani uživanja u ovoj sjajnoj RPG strategiji.

3. Left 4 Dead

Neviđeno zabavna multiplayer pučačina u kojoj će posebno uživati ljubitelji filmova sa zombijima. Sjajna atmosfera, konstantan priliv adrenalina i potreba za saradnjom sa suigračima su tri ključne stvari koje su izdigne L4D na treće mesto moje Top 2008 liste.

4. GTA IV

5. Audiosurf

6. Mirror's Edge

7. Dead Space

8. Pure

9. Little Big Planet

10. Spore

Best and worst of 2008 by Luka Zlatić

WORST



1

3. Iron Man

2. Alone in the Dark

1. NHL 09 (PC/PS2)

Ništa od brilljantnosti next-gen verzije se ne može naći u verziji NHL-a 09 za PC i PS2, a i ono malo noviteta koje je razvojni tim pokušao da prenese, nisu preneli kako treba. Da se razumemo, pre pet godina ovo nije bila loša igra, ali kada neko pokuša da ti je proda toliko puta za redom sa minimalnim promenama, može da izazove samo razočarenje... Da ne koristimo neke teže reči.

BEST

1. Metal Gear Solid IV

Koliko god da se podigne lestvica sa očekivanjima za novi MGS, Kojimin tim je uvek preskoči! Odličan akcioni triler, koji su neki čekali da bi kupili Playstation 3 konzolu.



1

2. Grand Theft Auto IV

Kvalitetno održana priča u single-player modu i nama veoma interesantan glavni junak uz fantastično unapređen Liberty City u kojem van glavnih misija nikad ne može biti dosadno. Sa konačnim uvođenjem multiplayera, ovom naslovu malo ko je uspeo da nađe zamerku.



2

3. Burnout Paradise

Zadržavajući brzine koje pumpaju adrenalin i sudare od kojih staje srce, Burnout Paradise je predstavio toliko novih elemenata i uspeo da nas zadivi svojom genijalnošću.



3

4. Left 4 Dead

5. WarioLand: Shake It!

6. God Of War: Chain Of Olympus

7. Super Smash Bros Brawl

8. Rock Band 2

9. Fable 2

10. FIFA 09

Best and worst of 2008 by Nikola Dolapčev

WORST

3. Beijing 2008

2. Iron Man

1. Need For Speed: Undercover

Neverovatno je kako je nekadašnji sinonim kvalitetne vožnje Need For Speed, spao na ovakvo ispodprosečno izdanje. Možda i nije najgora igra godine, ali zbog svega navedenog zaslužuje da predvodi naslove koje ćemo želeti što pre da zaboravimo.

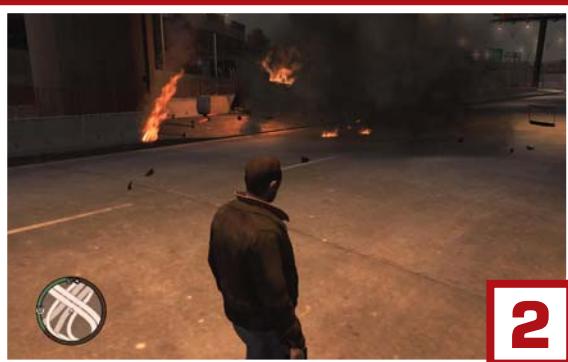


1

BEST



1



2



3

1. Metal Gear Solid IV

Igra koju sigurno nećemo pamtitи jer je pokazala tehničku superiornost PlayStationa 3, već zato što iz svakog njenog dela izvire perfekcionizam.

2. Grand Theft Auto IV

Povratak u Liberty City je fantastično iskustvo, jer u ovom megapolisu možete pronaći na desetine sati zabave. Na stranu dobra priča i Niko Belić kao daleko najinteresantniji glavni protagonista do sada.

3. NHL 09

Za razliku od očajne PC verzije, konzolna varijanta EA Sports-ove simulacije hokeja je ovoga puta sportska igra godine. Sjajna grafika, par inovacija u izvođenju i bogat multiplayer su njegove ključne karakteristike.

4. Little Big Planet

5. FIFA 09

6. God of War Chains of Olympus

7. Burnout Paradise

8. Soul Calibur IV

9. Mirror's Edge

10. Pure

Best and worst of 2008 by Vladimir Dolapčev

WORST



1

3. Need For Speed Undercover

2. The Incredible Hulk

1. Iron Man

Igra koja je podjednako očajna u svim svojim verzijama - katastrofalno izvođenje, veoma loša AI rutina i kao šlag na tortu, grafika koja ne bi imala prođu ni pre 5 godina.

BEST

1. Fallout 3

Sama činjenica da se radi o nastavku jedne od legendi RPG žanra je dovoljna da se igra nađe u samom vrhu, ali i rad razvojnog tima koji stoji iz igara kao što je Oblivion zaslужuje to mesto. Spojem ove dve činjenice, dobijate igru koja je apsolutni hit.

2. Warhammer Online

Samim tim što je poljuljao slavu World of Warcraft-a svojim novitetima i inovacijama, orientacijom na PvP komponentu, kao i jednim od najglatkijih startova kada su u pitanju MMORPG igre, Warhammer zaslужuje svaku pohvalu.

3. Call of Duty: World at War

Iako mnogi smatraju da ova igra ne predstavlja ništa novo pogotovo ako se uzme o ubzir da se vraćamo u vreme Drugog Svetskog Rata, novi CoD uvođenjem okršaja na Pacifiku donosi nezapamćenu atmosferu koja je prava adrenalinska bomba.

4. Kings Bounty: The Legend

5. World of Warcraft: Wrath of the Lich King

6. Brothers in Arms: Hell's Highway

7. Dead Space

8. Crysis Warhead

9. Far Cry 2

10. Prince of Persia (2008).



Best and worst of 2008 by Vladislav Herbut

WORST

3. Stranger

2. SunAge

1. Seven Kingdoms: Conquest

Skoro svi aspekti igre su održani suprotno svim merilima za kvalitet, a igra bi se mogla najlakše opisati sa tri izraza: bledo, bagovito, ispod proseka A najgore je što je u pitanju nastavak uspešnog serijala real-time strategija.



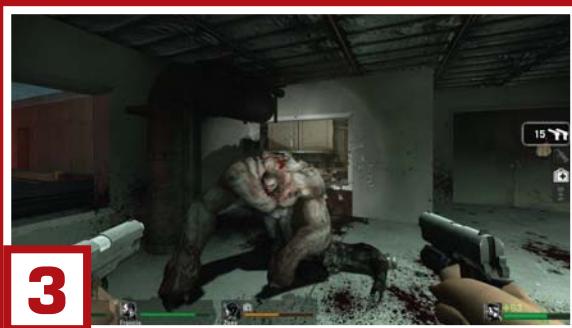
BEST



1



2



3

1. King's Bounty: The Legend

I pored svih pompeznih naslova koji su izšli 2008, iznenađenje je stiglo iz pravca koji nismo očekivali. Ovako dobru mešavinu RPG-a i strategije nisam video još od vremena Heroes of Might and Magic 3.

2. Sacred 2: Fallen Angel

Ovo je definitivno bila godina u kojoj su RPG-ovi pokušali da povrate staru slavu. Sacred 2 predstavlja sjajan primer kako inovativnost dizajnera i upornost programera mogu stvoriti odličan single i multiplayer naslov.

3. Left 4 Dead

Izgleda da se u statutu kompanije Valve nalazi pasus kojim se obavezuje da svake godine izbaciti hit naslov. Iznenađenje nije izostalo ni 2008., izlaskom L4D, koji uspešno kombinuje akciju, horor atmosferu i potrebu za kooperacijom.

4. Assassin's Creed

5. Civilization IV: Colonization

6. Saints Row 2

7. Little Big Planet

8. Far Cry 2

9. Mass Effect

10. Fallout 3

Best and worst of 2008 by Uroš Miletic

WORST



2

3. Star Wars: The Force Unleashed

2. Spore

Dobro su govorili stari, ako ikada napraviš nešto izuzezno potruđi se da to bude poslednja stvar koju ćeš stvoriti. Nadao sam se da će me Vil Rajt oboriti sa nogu kada izađe Spore, što je bio slučaj sa prvim Simcity naslovima i Sims franšizom. Utisak bio daleko od očekivanog.

1. Iron Man

BEST

1. Grand Theft Auto IV

Nastavak popularnog GTA serijala koji je opravdao sva očekivanja.

2. Dead Space

Najbolja survival horor igra posle dosta vremena.

3. Call of Duty: World at War

Povratak u Drugi svetski rat kakav nismo očekivali.

4. World of Warcraft:

Wrath of the Lich King

5. Fallout 3

6. Mass Effect

7. Left 4 Dead

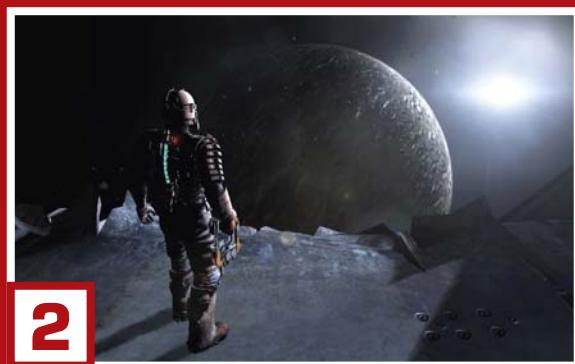
8. Kings Bounty: The Legend

9. Audiosurf

10. Command & Conquer: Red Alert 3



1



2



3

Best and worst of 2008 by Viktor Vidosavljević

WORST

3. Lost: Via Domus

2. Iron Man

1. Age of Conan: Hyborian Adventures

Igra, koja je imala odličnu perspektivu da otkine veliki deo MMORPG kolača, nakon sedam meseci gasi svoje servere i sve više biva predmet ismevanja.



3

BEST



1



2



9

1. Metal Gear Solid 4 (PS3)

Nastavak legendarnog serijala ispunio je sva očekivanja, i dalje izvan svake konkurenije.

2. Burnout: Paradise (XBOX360/PS3)

Definitivno najbolja arkadna vožnja u 2008.

Za razliku od mnogih sličnih naslova koji se zaborave posle par meseci Burnout: Paradise je zahvaljujući fantastičnom online modu i redovnim besplatnim update-ovima ostao aktuelan tokom cele 2008. godine pa i dalje.

3. Gran Turismo 5: Prologue (PS3)

4. Little Big Planet (PS3)

5. Fallout 3 (PC/XBOX360/PS3)

6. No More Heroes (Wii)

7. Soul Calibur IV (XBOX360/PS3)

8. Wii Fit (Wii)

9. Persona 4 (PS2)

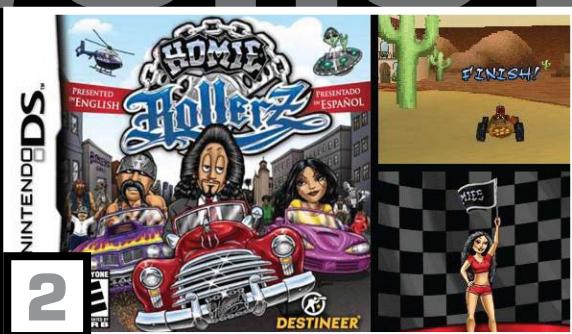
Najbolji RPG u 2008. koji niste igrali.

Neočekivano kvalitetan hit naslov na sistemu čije je vreme već odavno prošlo.

10. World of WarCraft: Wrath of the Lich King (PC)

Best and worst of 2008 by Nikola Jovanović

WORST



2

3. Need For Speed: Undercover (Svi aktuelni sistemi)

2. Homie Rollerz (NDS)

Bilo je i gorih igara u 2008. ali ovo "ostvarenje" zaslužuje da bude spomenuto zbog fantastične kombinacije rasističkih stereotipa i opštег nekvaliteta.

1. Alone In The Dark (PC, XBOX360, PS3, PS2, Wii)

BEST

1. Rock Band 2

Ako pod najboljom igrom godine posmatramo onu igru koju sam najviše igrao, onda je to definitivno Rock Band 2. Ako pod najboljom mislimo na onu uz koju može da uživa čitavo društvo, bez obzira na pol, uzrast ili interesovanja, onda je to Rock Band 2. Ako pod najboljom igrom podrazumevamo onu igru uz koju najlakše možete da zaboravite na vreme i skapirate da ste ostali budni do četiri ujutru, onda je to Rock Band 2.

2. Left 4 Dead

Nekada je jednostavno potrebno da se opustite, zaboravite na težak dan iza vas i pokušate da mozak uključujete što manje. Tada vam je potreban Left 4 Dead. Ako sa sobom imate i nekoliko saigrača, onda je ugodaj potpun.

3. Crayon Physics

Jednostavna ideja, a tako neverovatno zarazna. Jednostavna grafika, a tako neverovatno zarazna. Skoro bez ikakvih pravila a opet razumljiva. Igra u kojoj je sve dozvoljeno i moguće uraditi, a opet dovoljno teška. Vežba za vijuge? Svakako. Bez jake marketinške kampanje iza sebe? Svakako. Dovoljno dobra da bude na trećem mestu? Svakako!

4. Grand Theft Auto 4

5. King's Bounty

6. World of Goo

7. Metal Gear Solid 4

8. Fallout 3

9. Warhammer Online

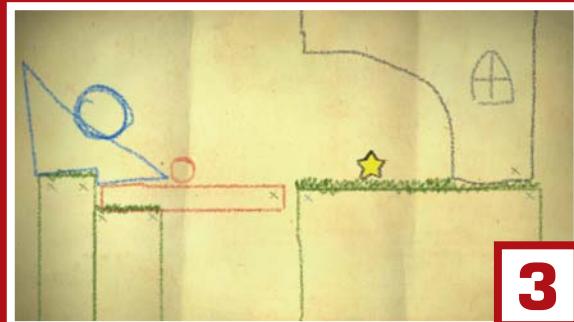
10. Little Big Planet



1



2



3

Best and worst of 2008 by Milan Đukić

WORST

3. Alone in the Dark

Na listi sam još imao NHL 09 i celu EA sport franšizu naslova koji su a PC portovani sa PS2 a ne PS3/Xbox 360 koji su samim tim potpuno razočarenje, zatim Age of Conana, verovatno najlošiji MMO sa najvećim budžetom promocije do sada, zatim Too Human, pa onda Guitar Hero: AeroSmith i još mnogo toga drugog, ali sam se ipak odlučio za Alone in the Dark, valjda zato što sam se setio svih neprospavanih noći uz prvi i drugi deo igre, i nadao se da će ovaj najnoviji nastavak zaista doneti nešto mnogo dobro. Kako sam se samo prevario.

2. Spore

1. Need for Speed: Undercover



3



<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | φ-art

BEST OF 2008

1. GTA IV

Potpuno očekivano, Grand Theft Auto IV je najbolja igra protekle godine. Život u Liberty Cityu, u ulozi Nika Belića je oduševio kako igrače širom sveta, tako i one u našoj zemlji bez obzira na žanr koji vole, platformu koju se igraju, a bogme i bez obzira na hardversku zahtevnost PC verzije.



2. Left 4 Dead

Prvo iznenađenje na našoj top listi je ova brilljantna timska pučačina. Očigledno je da igrači vole da satiru horde zombija, što sami, što u društvu. Nadajmo se da će i u 2009. L4D nastaviti da se razvija i da će zadržati svoj šarm.

3. Metal Gear Solid 4

Prepostavljamo da je tek treće mesto pomalo razočaralo fanove ovog serijala, ali ne treba zaboraviti da je ova tehnički savršena avantura ostarelog Solid Snakea PS3 ekskluziva i da kao takva nije bila dostupna najširem krugu igrača.

4. King's Bounty: The Legend

Još jedan hit iz prikrajka i igra koja je sve ljubitelje igara sličnim Herojima držala danima prikovanim uz računar. Teško je naći samo jedan element koji je toliko dobar kod King's Bounty, u pitanju je sjajna mešavina svega što čini igru dobrom.

5. Fallout 3

Igra koje je godinama pre izlaska podelila igrače na besne fanove prvog i drugog dela, i na one koji su jedva čekali da igraju Oblivion With Guns. Na kraju se ispostavilo da su fanovi Falloutu imali zašto da se razočaraju, ali da je bilo i mnogih razloga za uživanje u ovom ostvarenju.

Od preostale pedeset i jedne igre koje su bile u našem izboru možemo izdvojiti još par super hitova, kao što je najzabavnija igra godine – Little Big Planet, najbolja sportska simulacija – NHL 09 (ali samo u verzijama za PS3 i Xbox 360), uvek popularna ekspanzija za World of Warcraft – Wrath of the Lich King i naravno Rock Band 2, apsolutni svetski hit koji kod nas verovatno nije toliko popularan zbog ne baš pristupačnog seta instrumenata.

Best and worst of 2008 by Play!

WORST OF 2008



Najgora igra: Iron Man

Igre rađene po letnjim filmskim hitovima obično nisu kvalitetne, ali Iron Man je oborio sve rekorde u katastrofalnosti. Zaista sramotna igra koja nema nijedan jedini kvalitet koji bi mogao da je izvuče sa dna naše liste.



Razočarenje godine: Need for Speed Undercover

Svi smo se nadali da će, posle užasa koji nam je pružio ProStreet, Undercover vratiti ovaj legendarni serijal na pravi put. Avaj, to se baš i nije desilo, NFS Undercover nije katastrofalan, ali nije ni dobar.

BURNOUT *Paradise* THE ULTIMATE BOX



7+

www.pegi.info

Criterion games

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

Criterion Software logo and Renderware are trademarks and/or registered trademarks of Criterion Software Limited in the U.S. and/or other countries.





Po izboru čitalaca

Ono što sve možda ipak najviše zanima jeste kako ste glasali vi, naši čitaoci. Po svim vašim sabranim glasovima, kojih je bilo preko 2000, verovali vi ili ne, evo kako izgleda sabrana lista najboljih igara u 2008. godini po izboru publike:

1. Grand Theft Auto IV

2. Fallout 3

3. Left 4 Dead

4. Wrath of the Lich King

5. FarCry 2

6. Little Big Planet

7. Metal Gear Solid 4

8. Crysis Warhead

9. Call of Duty: World at War

10. Prince of Persia

Retro Play!

februar 1999.

Ponovo smo pogledali deset godina u prošlost i pronašli sedam igara u kojima su tadašnji gejmeri uživali. Bar jedna od tih veličanstvenih sedam se i danas nalazi instalirana na mnogim računarima širom sveta.

Army Men II



Prvi Army Men je imao zanimljivu postavku. Ako se klinci igraju zelenim plastičnim figuricama vojnika i uživo, zašto im ne bismo dali RTS igru sa malim zelenim plastičnim figuricama vojnika? Relativan uspeh prvog dela je doveo i do sasvim logične ideje o nastavku. Igrač je u ulozi Sargea, pravog heroja među malim zelenim čovečuljcima, kog ostatak trupa prati gde god se zaputi. Iako njihove avanture nisu loše same po sebi, igra jednostavno ne zadovoljava neke osnovne kriterijume dobrog RTS-a i ne zaslužuje preporuku. Mada je prilično simpatična.

Superbike World Championship

Interesantno je da ljubitelji vožnje motora na PC-u nikada nisu bili nešto preterano zadovoljni. Iako simulacije ovog sporta izlaze relativno redovno i nikada nisu loše, uvek je falio pravi vodeći naslov žanra. Tako je danas, a tako je bilo i pre deset godina, mada je EA Sports-ov Superbike World Championship bio sasvim fina simulacija. Lepa 3D grafika (skoro savršena za ono vreme), fizika koja je mnogo bliža simulaciji nego arkadi, odličan soundtrack, zaglušujući zvuk motora... Najveća mana igre bio je loš AI ostalih vozača, koji jednostavno nisu predstavljali problem iole iskusnom vozaču.



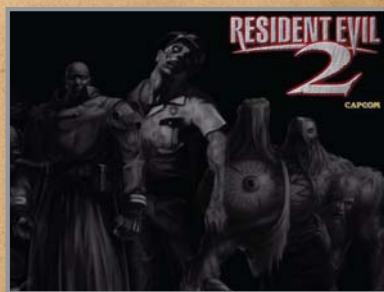
Need for Speed: High Stakes



I dok danas možda pratimo i poslednje trenutke NFS serijala, pre deset godina smo mogli da uživamo i u nastavcima koje hvale u igračkim medijima. High Stakes je nastavak NFS III, ono što bi zlobnici možda nazvali stand-alone ekspanzijom, ali napravljen na pravi način. Grafika je poboljšana, fizika je ostala manje-više ista, zvuk je sjajan, a atmosfera jurnjave po putevima sa policijom je ostala vrhunska. Teško je reći da bi danas, deset godina kasnije, High Stakes bio NFS koji bi ljudi izabrali da igraju kada bi im bio ponuđen čitav serijal, ali bi u duelu 1 na 1 sigurno tukao ProStreet, a verovatno i Undercover.

Resident Evil 2

Ako je Alone in the Dark bio prva horor igra u tri dimenzije, Resident Evil je igra po kojoj je čitav žanr dobio naziv i igra koja i dan danas napreduje i oduševljava/plaši igrače širom sveta. Ovde se fokusiramo na PC verziju RE2, igru koja je prosto oduševila igrače kada se pojavila na svim platformama. Mešavina avanture (sa sasvim pristojnim zagonetkama, koje možda nisu na nivou P&C avantura, ali to i ne treba da bude), akcije (i opet sasvim pristojno odradene) i horora (po mnogima ovo je igra sa najboljom atmosferom) koja zaslужuje da bude odigrana u pravilnim vremenskim razmacima više puta... Što češće je moguće.



Mario Party



Kraj dvadesetog veka je obeležilo širenje igara za više od jednog ili dva igrača. Malo uz pomoć interneta i igre u mreži, a malo i inventivnošću razvojnih timova. Mario Party je dragulj te inventivnosti, igra koja može oko sebe da okupi čitavu grupu ljudi, na samo jednoj konzoli i učini da svi u njoj podjednako uživaju bilo da u datom trenutku igraju, ili samo gledaju druge koji to čine. Sve je bazirano na klasičnoj ideji društvene igre na tabli, sa kockicama i figuricama, ali uz ideju da svako polje na tabli krije određenu mini igru. Genijalnost ove ideje je dokazana ne samo silnim nastavcima Mario Party serijala, već i gomilom drugih igara koje su ovu ideju preuzele i koristile.

Star Wars: X-Wing Alliance

Poslednje poglavlje u seriji borbenih simulacija baziranih na prvoj Star Wars trilogiji. Verovatno i najbolji kraj koji je ovaj serijal mogao da ima. Prethodnik, X-Wing vs TIE Fighter je bio sasvim dobra igra, ali nekako ni multiplayer komponenta ni misije nisu bili ono što su fanovi očekivali. X-Wing Alliance ispravlja sve greske prethodnika i svime što nudi, a posebno poslednjom misijom u kojoj vozite legendarni Millenium Falcon, osigurava da serijal ode u legendu. I danas, ako se izuzme grafika koja se ne može sa trenutnim standardima, na prste jedne ruke se mogu nabrojati igre ovog tipa koje stoje rame uz rame sa X-Wing Alliance-om.

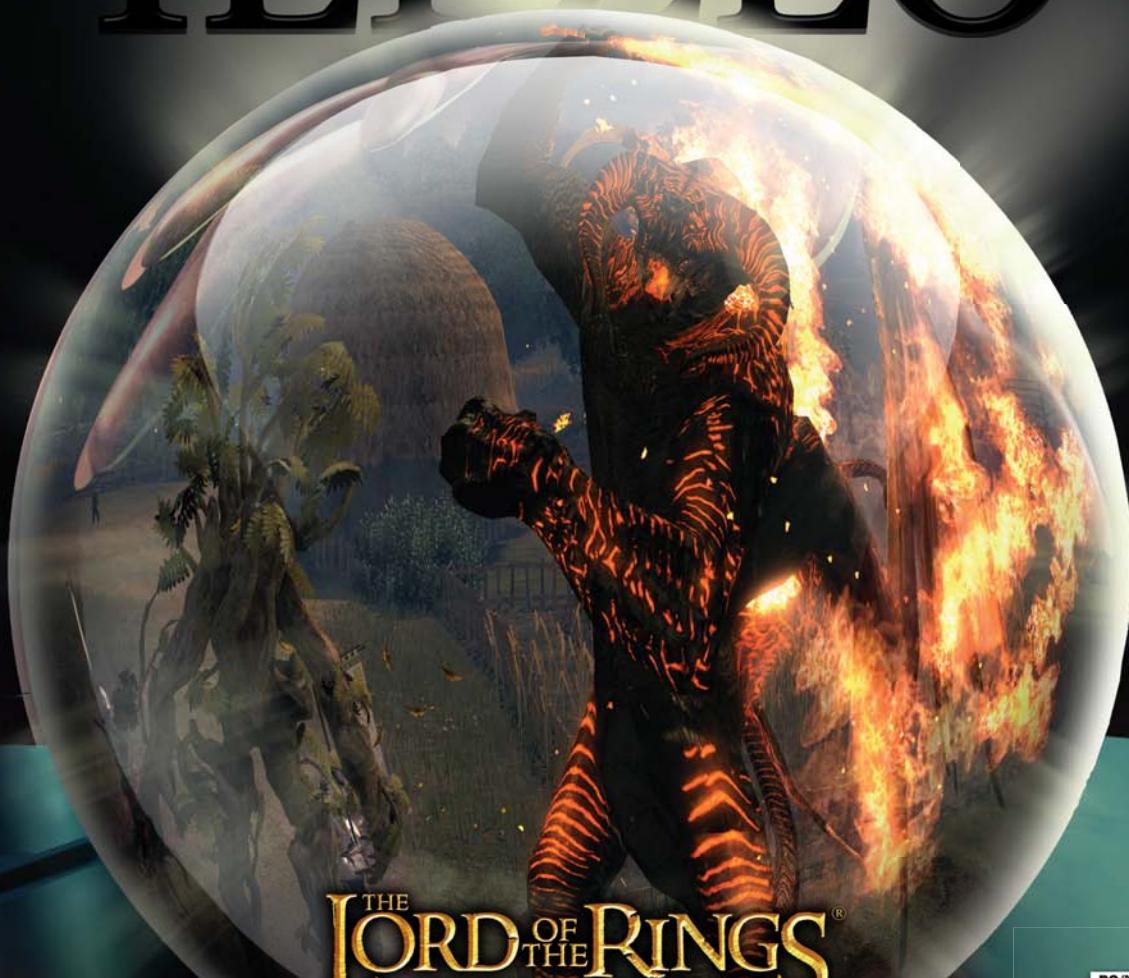


Heroes of Might & Magic III



A za kraj ovomesečne rubrike, pravi dragulj među igrama – popularni Heroji u svom najpopularnijem i najboljem nastavku. Dobitna formula koja na najbolji način meša poteznu strategiju, mikromenadžment gradova i RPG elemente, i koja je proslavila prva dva dela, je u trećem usavršena. Kada se na to doda obimnija i ozbiljnija priča, mnogo bolja grafika i sjajna muzika, a pritom budemo svesni da je atmosfera i dalje vrhunská, a zaraznost nijedne igre ikada nije bila na nivou koji imaju Heroji 3, jasno je zašto ovu igru (i njene ekspanzije) mnogi igrači i danas igraju.

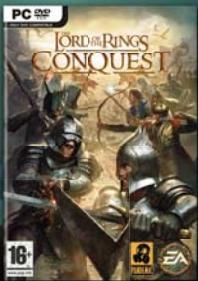
DOBRO IZBOR JE TVOJ ILIZLO



THE LORD OF THE RINGS CONQUEST™

WWW.LORDOFTHERINGSCONQUEST.COM

OD 16. JANUARA U PRODAJI



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic and the Pandemic logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All The Lord of the Rings related content other than content from the New Line trilogy of The Lord of the Rings films © 2004-2009 The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises ("SZE"). All Rights Reserved. The Watcher logo, "The Lord of the Rings: Conquest", "The Lord of the Rings" and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of SZE under license to Electronic Arts Inc. All content from The Lord of the Rings film trilogy © MMV-MMVII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

Shaun White Snowboarding

Čak iako se igrate na PC-ju dvocifren broj godina, jedina simulacija snowboardinga koju ćete moći da navedete je svojevremeno zaista odlični Supreme Snowboarding. Upravo zbog toga, naslov koji nam stiže iz Ubisofta vredan je posebne pažnje.



Legendary

Još od momenta kad su se početkom prošle godine pojavile prve najave ovog FPS-a, nestrpljivo smo iščekivali da vidimo kako će izgledati kombinacija mitologije sa modernim okruženjem. Klasičan primer neiskorišćenog potencijala...



- 40 Killzone 2
- 44 The Lord of the Rings: Conquest
- 46 Mortal Kombat vs DC Universe
- 48 Rise of the Argonauts
- 50 RTL Winter Sports 2009
- 52 Shaun White Snowboarding
- 54 Legendary
- 56 Hired Guns: The Jagged Edge
- 58 The Spirit Engine 2
- 60 Sonic Unleashed
- 62 Wii Music

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.



Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.



Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.





Guerrilla / Sony Computer Entertainment America
web: www.killzone.com

KILLZONE 2

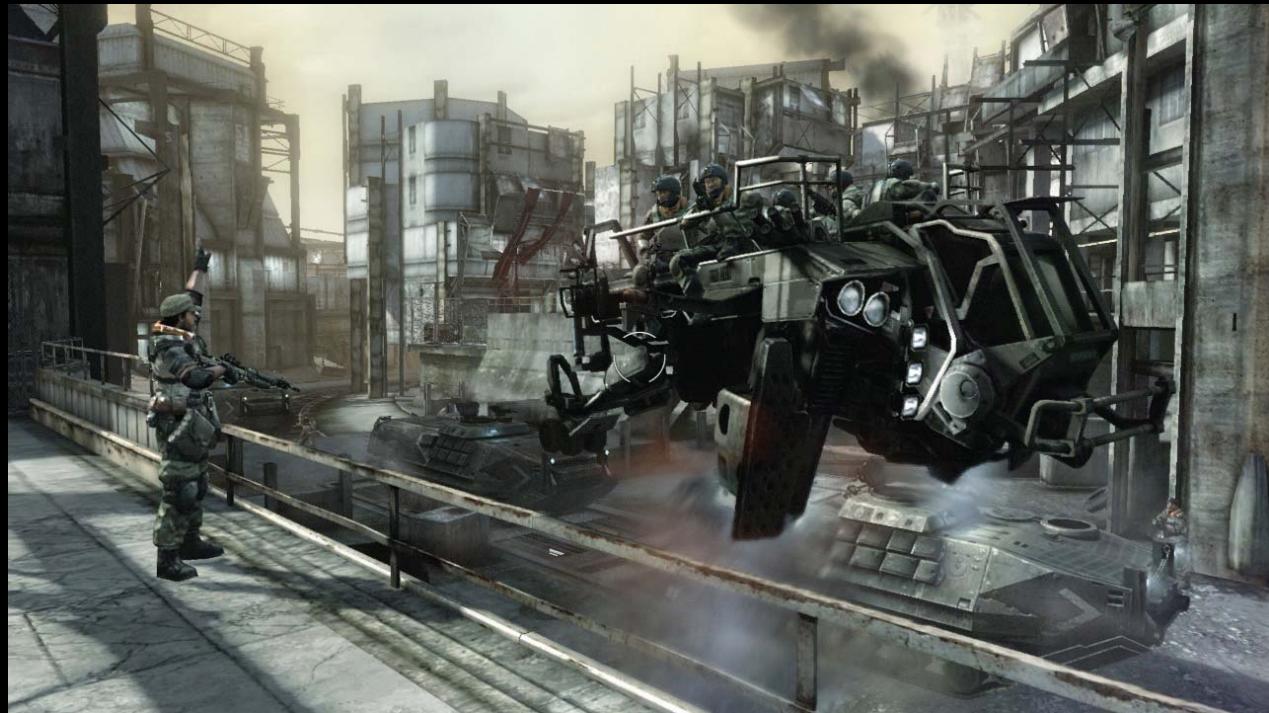
Autor: Milan Đukić

Sedim tako jednog kišovitog i relativno hladnog dana, gledam u kompjuter, kuckam neke mailove... kad odjednom, zvoni telefon. Ko je? Moja omiljena faca iz CT Computersa, zvaničnog distributera za Sony PlayStation. Ako vam to nismo rekli, evo sada da vam kažemo, zname oni su zvanični distributeri, najveći carevi na svetu, i nisu nam nimalo platili

za ovo isticanje u uvodnom delu reviewa. Mi ionako radimo za bombone i osmehe... dobro, i za tu punjenu pljeskavicu kojom su nas podmitili da ih pomenemo u uvodnom pasusu. I kaže meni ta faca – „E, znaš šta? Stiglo Killzone 2!“ Ja, još u neverici, pitam, „Ma jel moguće? Full varijanta za review? Pa izlazak igre je tek sredinom februara, a to je skoro mesec dana od današnjeg



(tadašnjeg) dana“. Kaže – „jeste“. Već istog popodneva disk se našao kod mene u rukama, a ja bio posebno oduševljen tom činjenicom. Ne toliko samom igrom, zname već, stari PC gejmer FPS igara ne priznaje tako lako konzolne FPS-ove koji se „peglaju“ džojpedom, već činjenicom da je ovo još jedna od sjajnih ekskluziva koju ubacujemo u PLAY!.





To početno oduševljenje je pomalo splasnulo već koji minut kasnije kada sam skapirao da je samo pre jednog broja PLAY! već odradio preview pomenute igre. I sad, šta reći u review-u što već niste rekli u preview-u, znate već taj deo priče. Ajde, pokušaću da istaknem ponešto što sam provalio igrajući full verziju.

Prvo, video materijali unutar igre, sam intro i sve druge sekvence, zaista izgledaju sjajno. Vidi se da je puno truda uloženo u njih i jednostavno su u rangu najboljih cinematica iz naslova kao što je Metal Gear Solid ili Final Fantasy. U tim cinematicima inače saznaćete ono što smo već rekli u

prošlom broju, ali hajde da ponovimo, možda je neko spavao na ušima – dve godine nakon napada Helghasta na Vektu, ISA odlučuje da organizuje kontranapad i da napadne rodni dom Helghasta – Helghan. Cilj je da u napadu zarobe i imperatora Visarija čime će u potpunosti zaustaviti Helghaste u njihovoj želji da pokore ceo poznati svet.

Vaša uloga je jasna, vi ste Sev, borbeni veteran koji je deo specijalnih jedinica poznatih kao „Legija“, i koji na raspolaganju ima grupu specijalaca koji će sa njim pokušati da preko Pyrrhusa, glavnog grada Helghana, dopre do

Visarija (polako, ako su vas zbunila imena, pročitajte sve lepo ispočetka). Pored dobro poznatih protivnika iz prvog dela igre, kao i novih jedinica, Killzone 2 se odigrava u potpunosti na neprijateljskoj planeti što samo po sebi donosi brojne probleme, prepreke, zamke i smrtonosne situacije.

Kada konačno započnete partiju, shvatićete koliko su dizajneri obratili pažnju na detalje i to je potencijalno ono što Killzone 2 razdvaja od drugih naslova u žanru. Kao primer, na opšte Lukino oduševljenje, možemo uzeti Resistance 2. Ovde nema ponavljanja scena, nema





bezbroj identičnih kuća kroz koje morate da prođete, već je svaka situacija specifična i svaki scenario jedinstven. To možda i ne bi dovelo do toga da na kraju kažemo da je Killzone 2 najbolja pučačina na konzolama (ups, rekosmo to već sada!), da u igri ne postoji sjajna fluidnost koja jednostavno čini da pokreti i pucnjava i borbe uopšte prosto teku, bez zastajkivanja i štucanja. Taj svojevrsni pučački balet, ako dozvolite (da, da), teče bez prestanka i bez zamora, što čini da svaka nova misija predstavlja novo iskustvo, ne zamara vas i samo čini da bivate sve više uvučeni u priču i ono što krije, „naredni čošak“.

Grafička strana takođe je jača strana Killzone 2 ostvarenja, pa opet, u

poređenju sa Resistance-om, ostavlja ovaj drugi za nekoliko dužina iza sebe. Čini se da je u pitanju i vizuelno najbolja igra u first person shooter žanru na konzolnim sistemima. Uopšte, ako se slažemo da su Gears of War 2 i Halo 3 najbolje Xbox 360 pučačine, onda na oba ta mesta u slučaju PlayStation 3 upada Killzone 2. Jasno je, morate se naviči na sve te nezgodne kontrole ako ste igrač sa PC-ja, ali jednom kada vam to pôde za rukom, nećete imati apsolutno nikakvih problema da Helghaste porazite do poslednjeg, i uhvatite zlog imperatora.

Nemam šta još specijalno da vam kažem – arsenala oružja je proširen, u nekim misijama ćete imati pomoć saboraca za svojevrsne kooperativne akcije, i

uostalom, sve ono što smo pisali u previewu odnosno najavi naslova važi i dalje, pa da vas ne gušimo preterano.

Kako počeh tako ću i završiti – igrao sam se ja tako, da bi mi, ovoga puta zli ljudi koji nikako nisu face iz CT Computersa tražili disk sa igrom nazad. Malo sam se bunio, malo sam se branio, malo nalazio neke izgovore tipa – „pojeo mi pas disk“, „baba mislila da je podmetać za čaše“, „cale uzeo da stavi u kola da odbija radar“, ali ništa nije vredelo, uzeše ga dušmani! Nema veze, obećali su mi, te face iz CT Computersa (dajte još jednu punjenu molim, ovoga puta sve sem ljutog!) da ću dobiti svoj press disk kada konačno stigne. Jeeeej!

Killzone 2

Za: Fluidnost, grafika, animacije, atmosfera

Protiv: Sitniji bagovi, nelogične deonice

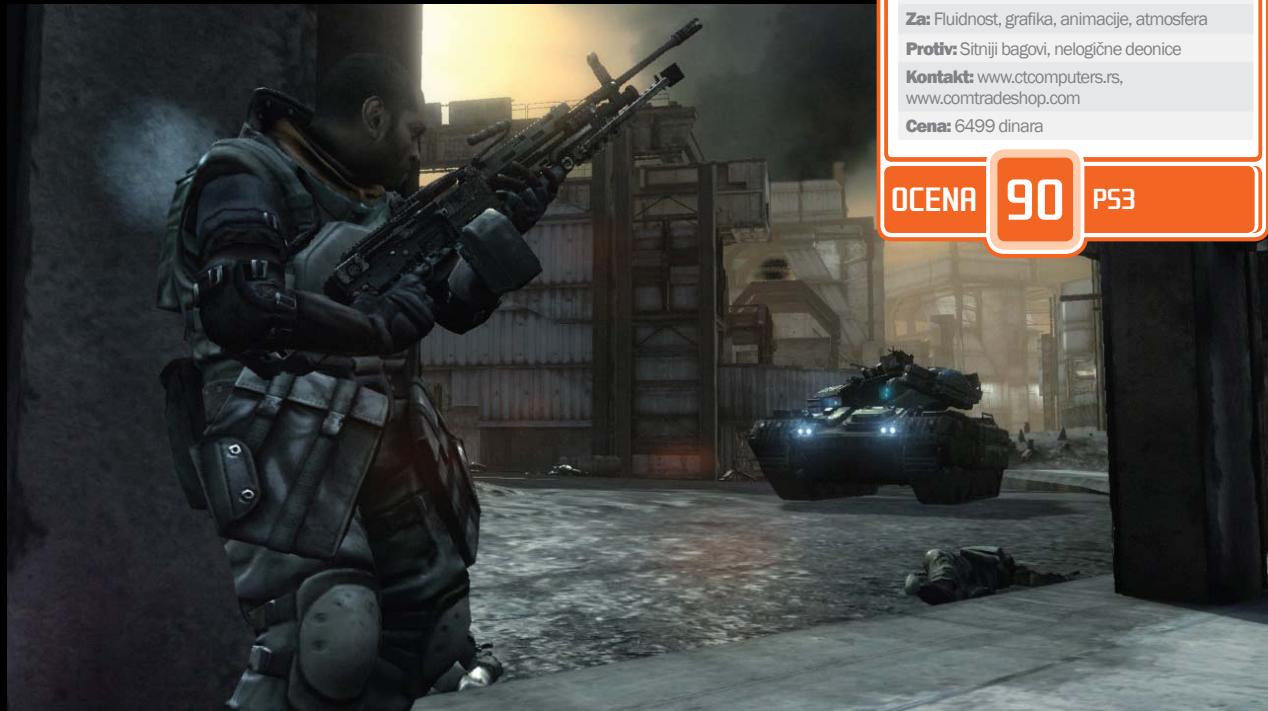
Kontakt: www.ctcomputers.rs, www.comtradeshop.com

Cena: 6499 dinara

OCENA

90

PS3



K L A N R U R



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Autor: Vladimir Dolapčev

Činjenica da je The Lord of the Rings: Conquest još jedna u nizu igara rađenih direktno na osnovu filmske trilogije nema u sebi nikakvu negativnu konotaciju, naprotiv. Razlog za to je neosporni kvalitet ostvarenja kao što su The Lord of the Rings: Return of the King ili dva dela The Battle for Middle-earth. Rad na Conquest-u započet je nakon definitivnog stavljanja na led The White Council-a, koji je zamišljen kao open world RPG u svetu Gospodara Prstenova. U odnosu na njega, igra koja je pred nama ne deluje ni približno tako ambiciozno.

To se možda najbolje vidi po samom izvođenju koje neodoljivo podseća na Star Wars: Battlefront ali i već pomenuti Return of the King i Two Thrones koji su se pojavili na prošloj generaciji konzola. To znači da je Conquest isključivo akcionalo (ili još bolje rečeno borilačko) ostvarenje u kojem ćete retko imati priliku za predah.

Svakako najintriganiji element odnosi se na postojanje dve kampanje, tako da ćete osim uništenja Prstena imati priliku i da pomognete simpatičnom Sauronu i njegovoj ekipi da to spreče i konačno ostvare svoj san o vladanju Srednjom Zemljom.

Na strani dobra imaćete priliku da se okušate na poznatim lokacijama, pa ćete tako braniti Helm's Deep i White City (Minas Tirith), boriti se u rudnicima



The Lord of the Rings: Conquest

Za: lokacije izgledaju dosta verno, muzička podloga, odlično optimizovan PC port

Protiv: ispodprosječna grafika, prekratke i traljavo osmišljene kampanje, kontrolni sistem, očajan AI

Minimalna konfiguracija: Core2Duo 2,4 Ghz, 1 Gb RAM, GeForce 7800 ili ekvivalent

Test konfiguracija: Core2Duo 2,4 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – glatko igranje na maksimum detalja u 1920x1200

Kontakt: www.extremecc.rs

Cena: 3499 dinara

OCENA

53

PC, PS3,
Xbox 360



Moria-e ili čak napasti Minas Morgul, iako to nismo mogli da vidimo ni u filmu, niti da čitamo u knjigama. Misije zloča predstavljaju klasično spaljivanje svega što vam se nađe na putu, začinjeno ubistvima glavnih heroja uz posebno interesantnu misiju koja će vas odvesti u sam Okrug. Obe kampanje su lepo predstavljene išećcima iz filmova i kroz naraciju Hugo-a Weaving-a.

Među njima ipak nema velikih razlika kada je reč o izvođenju, jer vas uvek stavljuju u sam centar masovnih sukoba. Na izboru su vam stavljene 4 klase – ratnik, strelac, čarobnjak i skaut čije se sposobnosti prilično razlikuju. Takođe, povremeno ćete imati priliku da budete u ulozi heroja na obe strane, mada iskustvo nije naročito drugačije...za razliku od povremenog kontrolisanje Ent-ova ili trolova.

Nažalost, Pandemic Studios nije posvetio dovoljno pažnje kontrolnom sistemu, jer on favorizuje klasičan button-mashing, kao da je reč o nekom ostvarenju sa 16-bitnih konzola. Ponavljanje jednih istih kombo serija je najbolji način da preživite, ali će vam biti potrebna i dobra

doza sreće, s obzirom da ste konstantno okruženi ogromnim brojem neprijatelja od kojih je teško odbraniti se. Najgore su ipak situacije kada se nađete na zemlji, jer će vas protivnici često dotući, ne dozvoljavajući vam uopšte da ustanete. Davno zaboravljeni koncept života ovde se vratio u velikom stilu, tako da morate da vodite veliku pažnju o svojim jedinicama, uz mogućnost da ih slobodno menjate na tačno označenim lokacijama ili nakon pogibije. Ako baš ne možete da nađete nekoga za kooperativni prelazak kampanje (PC verzija nema split screen), preporučujemo da ne pokušavate da preuzimate junake koji su očajni u borbi izbliza. Razlog za to je nepostojeca inteligencija vaših saboraca, koji očekuju da vi eliminišete 90% protivnika, tj. da konstantno budete vrlo agresivni...a srušanje sa strelcem vas sigurno neće dovesti nigde. Doduše i protivnici imaju naviku da se ukopaju u mestu i ne rade ništa ili sami uskaču u provalje.

Zaista nije potrebno mnogo vremena da shvatite da je single player tu reda radi, makar kao jedan veliki trening za multiplayer okršaje, koji obuhvataju tri moda (team deathmatch, conquest i

capture the ring). No, ni u njemu stanje nije ništa manje haotično, naprotiv, jer ni isključivanje AI-ja kao bitnog faktora ne može da sakrije probleme sa kontrolnim sistemom ili lošim balansom snaga.

Insistiranje na velikom broju jedinica znači da je razvojni tim morao da pravi velike kompromise kada je grafika u pitanju. Bez preterivanja, Conquest izgleda tek za nijansu bolje od igara sa PlayStation-a 2. Likovi i okruženja su prilično čoškasta, teksture mutne a animacija kretanja ljudskih likova jednostavno katastrofalna.

Zvučna podloga je puna uspona i padova – Hugo Weaving je svoj deo posla uradio sjajno, a upotrebljena je i originalna filmska muzika. Sa druge strane, vaš narator u borbi koji se dernja iz mozga je nešto bez čega bismo mogli da živimo.

The Lord of the Rings: Conquest je polupromićaj i sigurno najlošija igra koja koristi ovu popularnu licencu. Režim za više igrača je siromašan i haotičan, a obe single player kampanje isuviše kratke i opterećene problemima da bi bile vredne vaše pažnje.



MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

**Mortal Kombat
vs DC Universe**

Za: Joker je super zabavan. Najbolja MK igra u poslednjih 10 godina

Protiv: Priča je užasna. Nema dovoljno modova. Brutalnost nije uvek na nivou.

Kontakt: www.worldscollide.com

Cena: oko 50 evra

OCENA**69**PS3,
Xbox 360

Team-up je jedna divna stvar. Najbolji način za sastavljanje dve potpuno nespojive stvari u jedan proizvod. Istorija nas uči da to ponekad ispadne i dobro, na primer Marvel vs Capcom tabaćina koja je suprotstavila superheroje iz Marvelovih stripova sa likovima iz Street Fightera i drugih Capcom igara. Vrlo sličnu formulu pokušava da iskoristi i Midway, koji likovima iz legendarnog Mortal Kombata suprotstavlja likove izашle iz pera druge najveće strip kuće na svetu – DC-a. Kako bi objasnili ovaj fenomen, čak su unajmili i Jimmyja Palmiottiju (koji se proslavio kao tušer Joea Quesadi na Daredevilu Kevina Smitha, a kasnije je ukajao svoje ime pokušavajući da postane scenarijasta) da napiše priču. Priča kaže sledeće: U istom trenutku u dva univerzuma, dobro pobeđuje zlo. Raiden uspeva da porazi Shao-Khana, a Superman zlog Darkseida. Nažalost po svojim dobrovremenim potezima, dva zla se spajaju u jedno – Dark Khana, a MK i DC univerzumi počinju neumitno da se približavaju što dovodi do serije krvavih mečeva između likova koji nastanjuju ova dva sveta.

No, da se ne lažemo, neka smislenija priča i nije potrebna. Dobili smo dovoljno dobro opravdanje za još makljaže, mnogo krvavih udaraca i do sada najborbenijeg Jokera ikada. Ono što je bitno je atmosfera, koja je na zadovoljavajućem nivou i sistem borbe koji ima svoje prednosti i mane. Za atmosferu su zaslužni sasvim dobri zvučni efekti i klasična MK muzika, U3 engine koji je korišćen u izradi igre i koji izgleda sasvim dobro, mada ne i spektakularno, kao i dosta krvi i brutalnosti. Može se, ipak, reći da MK vs DCU nije dovoljno brutalan, te da će neki od fanova serijala biti razočarani dotičnom činjenicom. Što se sistema borbe tiče, on vrlo vrlo podseća na ono na što smo naviknuti od ovog serijala, što uopšte nije loše. Mali problem sa samom igrom je adaptivni AI, koji će se prilagođavati vašem



kvalitetu pa je teško uvežbati se igrom samo protiv konzole. Naravno, kada igrate protiv živog protivnika stvari dolaze na svoje mesto i igra počinje da zahteva pravo majstorstvo prilikom vezivanja komboa, pimpovanja protivnika i ostalih veselih stvarčica koje čine dobru borilačku igru.

Sistem borbe ima male 'dodatke' koje se odnose na besumučno pritiskanje dugmića u određenim trenucima borbe. Kada jedan od boraca dovede drugog do ivice arene, bitka se premešta na drugu koja se nalazi ispod ili iznad trenutne. Dok lete, borci će razmenjivati udarce i trudiće se da nanesu što je moguće više štete. Arene su mnogobrojne i bićete u prilici da prošetate MK i DCU svetovima kroz dvanaest različitih arena. Od krovova metropola do baza heroja.

Igrači na raspoloaganju imaju 22 borca. Svaki svet donosi po jedanaest odabranih koji će se nemilosrdno boriti kako bi spasi svoj svet i istrebili uljeze. Osim izgleda koji je, složite se, najbitniji, svaki lik koristi svoje prepoznatljive moći za vreme borbi. Ipak, postavlja se pitanje, sta može bilo ko iz MK sveta da uradi protiv moćnih boraca iz DCU. Razvojni tim je odradio odličan posao kada je u pitanju balansiranost igre i svi borci, ma

kakve magije i sposobnosti imali, su manje-više međusobno jednaki. Odabir se sigurno neće svideti svima, ali su svi popularniji likovi tu. MK svet brane Baraka, Jax, Kano, Liu Kang, Kitana, Raiden, Scorpion, Shang Tsung, Shao Kahn, Sonya Blade i Sub-Zero. Bilo bi lepo da se postava proširila na neke likove koji bi možda malo podmladili ovu staromodnu postavu. DC univerzum je ograničen na Batmana, Captain Marvela, Darkseida, Deathstrokea, Flasha, Green Lanterna (Hal Jordan), sjajnog Jokera, Lexa Luthora, kao i predstavnice nežnijeg pola Catwoman, Superwoman i Wonderwoman. Kao što smo već naveli, svaki karakter nosi svoje jedinstvene sposobnosti, ali i pored toga ima dosta inovacija koje su pravo osveženje ako posmatramo prethodne MK delove.

Mortal Kombat vs DC Universe nije ni prva ni poslednja borilačka igra koja je, kada se sve izračuna, prosečna u kampanji za jednog igrača, a zaslужuje za bar 10-15 poena veću ocenu kada se upustite u multiplayer vode. Teško je da će se suprotstaviti konačnom izlasku Tekkenu 6 na kućnim igrackim mašinama, ili Street Fighteru IV, ali će sigurno imati svoju publiku koja neće biti nezadovoljna.



RISE OF THE ARGONAUTS

Autor: Vladislav Herbut

Kao što samo ime nagoveštava tematika ove igre je zasnovana na Grčkoj mitologiji, tačniji na priči o Jasonu i Argonautima i njihovoj potrazi za Zlatnim Runom. Doduše u malo izmenjenoj priči, razlog ove potrage je to što runo poseduje moć da vrati mrtve u život a kralju Jasonu na početku igre ubijaju ženu na sam dan venčanja. Na ovo putovanje svakako neće krenuti sam već će mu se usput pridružiti mnoge poznate ličnosti iz Grčke mitologije kao što su Herkules, Ahil, Atalanta i Pan, čuveni satir, mitološko biće koje svojom frulom uspavljuje čobane i krade stoku, mada je ovde on više u ulozi mudraca i avanturiste.

Sama igra predstavlja kombinaciju RPG-a i borilačke arkade, mada se prilikom spajanja ova dva žanra izgubilo mnogo elemenata specifičnih za ove žanrove. Kao prvo RPG deo predstavlja mogućnost napredovanja glavnog lika kroz igru kao i grananje u dijalozima. Ipak nijedan ni drugi element nisu zadovoljavajuće održani. Napredak kroz igru se ogleda u tome da Jason usput nailazi na bolje verzije oklopa i svoja tri osnovna oružja koja predstavljaju mač, buzdovan i koplje. Pored drugačijeg

izgleda poboljšane verzije prave veću štetu i donose neke specijalne osobine. Drugi oblik napredovanja su svakako specijalne veštine koje su u većini slučajeva pasivne i ogledaju se u tome da npr. povećavaju jačinu udarca mačem nakon izbegnutog udarca, lakše uništavanje protivničkih štitova, poboljšane borbenih sposobnosti vaših saboraca i slično. Sve veštine su podeljene u četiri grupe, koje su ustvari darovi četiri Grčka Boga, a to su: Ares, Apolo, Atina i Hermes. Kroz igru izvršavanjem sporednih zadataka kao i postizanjem raznih dostignuća kao što su npr. 25 ubijenih protivnika, 50 izvršenih fatalnih udaraca i slično, dobijate mogućnost da te svoje uspehe posvetite nekom od božanstava. Neka dela su od manjeg značaja a neka su znacajnija, tako da se drugačije i vrednuju. Nakon par dodeljenih dela dobijate jedan poen koji možete iskoristiti na neku od 25 veština ponuđenih kao darovi tog božanstva. Pored ovog načina da zaradite poene za veštine postoji još jedan način i to u dijalozima izborom odgovora koji su duhu određenog božanstva. Treba spomenuti da pored ovih pasivnih veština, božanstva će vam kroz igru podariti i par specijalnih moći koje ćete moći direktno da iskoristite u borbi ali vreme između dva korišćenje je prilično dugo

tako da ove moći i nemaju veliku upotrebu osim u borbama sa glavnim protivnicima na kraju nivoa. Što se tiče dijaloga, iako je uzor bila igra Mass Effect, dijalozi su ovde mnogo manje interesantni i izbori u dijalozi često nemaju nikavu drugu funkciju osim da udovoljite određenom božanstvu vašim odgovorom. Ovde se ustvari i primećuje da je igra samo prividno nelinearna.

Arkadni deo igre je svakako svetlica strana ove igre mada ni to nije održano onako kako bi trebalo. Prilično pojednostavljen sistem borbe svodi sa na slab i jaki udarac, udarac štitom i izbegavanje. Postoji mogućnost i kreiranja kombo udaraca koji su svakako efikasniji prilikom eliminacije protivnika, ali nažalost ono što od običnih i kombo udaraca vidite u prvi sat vremena igranja je sve što ćete gledati do kraja igre. Jedine varijacije su drugačija oružja koja koristite. S obzirom da uvek imate na raspolaganju sva tri oružja, možete ih menjati usred borbe u zavisnosti od potreba pa čak i u okviru jednog kombo udaraca čime će uslediti drugačija završnica. Svako oružje ima svoje prednosti i mane ali ćete brzo shvatiti koje oružje koristite za koju priliku. Koplje je dobro da eliminiše protivnike sa malo veće udaljenosti i da ih držite na odstojanju a možete ga i bacati, mač je najbrže oružje ali nije tako jak a buzdovan je najsporiji ali najbolji za uništavanje protivničkih štitova. Kroz igru ćete se susretati sa pripadnicima raznih nacija i raznim bićima iz mitologija, mada svi oni poseduju jednu zajedničku osobinu a to je da im inteligencija nije jača strana. Protivnici uvek nailaze u talasima i pravilnim korišćenjem kombo udaraca brzo ćete ih eliminisati. S vremenom na vreme nailaziće na jače protivnike ali ni oni ne predstavljaju veliki problem jer ponavljaju iste rutine napada tako da ćete posle malo posmatranja pronaći pravu takтику. Između nivoa koji su predstavljeni raznim grčkim ostrvima, putovaćete čuvenim brodom Argo, na kojem pre početka nivoa birate koji oklop i oružje ćete nositi kao i dva saboraca koja ćete povesti sa sobom. Kada smo već kod saboraca, veliki propust predstavlja to što nemate apsolutno nikavu kontrolu nad njima, čak ni u obliku podešavanja ponašanja u borbi. Oni će se u borbama ponašati prilično nasumično što pravi još veći haos u iovako





XENO
A CURSE ON IOLCUS!

već haotičnoj borbi. Zarad bolje preglednosti arkadnih sekvenci, razvojni tim se odlučio na minimum korisničkog interfejsa tj. na njegovo kompletno uklanjanje. Lako ovako igra deluje preglednije, nedostatak minimape, kompasa i gomile drugih pomagala samo dodatno usporavaju igru jer ćete npr. svaki put morati da pauzirate igru da biste otvorili mapu i videli gde treba da idete a gde se trenutno nalazite.

Rise of the Argonauts je svakako igra koje je dobro zamišljena, sa idejom koja je mogla od ove igre da napravi hit pogotovo što se radi o temi koja se ne obrađuje često, ali način na koji je to sve realizovano je prilično razočaravajući. Arkadni deo koji se može

nazvati boljom polovinom ove igre je baš to, jedna polovina, jer ćete skoro pola igre provesti u trčanju i beskonačnim i nepotrebnim dijalozima, čime igra teži ka tome da postane dosadna. Za kraj treba napomenuti da je igra rađena paralelno za PC i konzole PS3 i XBOX360, tako da što se tiče kontrole iako postoji podrška za kombinaciju tastature i miša, igranje na gamepad-u je svakako mnogo lakše.



Rise of the Argonauts

Za: Zanimljiva tema igre. Saputnici su poznati heroji iz Grčke mitologije. Interesantan sistem organizovanja veština

Protiv: Dosadni dijalozi i mnogo trčanja a malo borbe. Al protivnika je izuzetno nizak. Nedostatak minimape ili barem kompasa

Minimalna konfiguracija: CPU 3.4 GHz, 1 GB RAM, nVidia GeForce 7600/ ATI Radeon X1800

Test konfiguracija: Konfiguracija CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 je na maksimalnim podešavanjima u rezoluciji 1280x1024 podnela sve izazove koji su stavljeni pred Jasona i Argonaute

Kontakt: www.rise-of-the-argonauts.com

Cena: oko 30 eura

OCENA

61

PC, PS3,
Xbox 360

49 Games/RTL

RTL WINTER SPORTS 2009

autor: Vladimir Dolapčev

Opisujući ranija izdanja RTL Winter Sports-a, uvek smo konstatovali da je njegov najveći kvalitet u tome što praktično nema nikakvu konkureniju i samim tim je jedini izbor za ljubitelje zimskih sportova na PC-ju, pa i generalno. Nažalost, uvek je bilo teško izreći bilo kakvu drugu pohvalu, naročito na račun prošlogodišnje verzije, koja je donela izuzetno mali broj unapređenja.

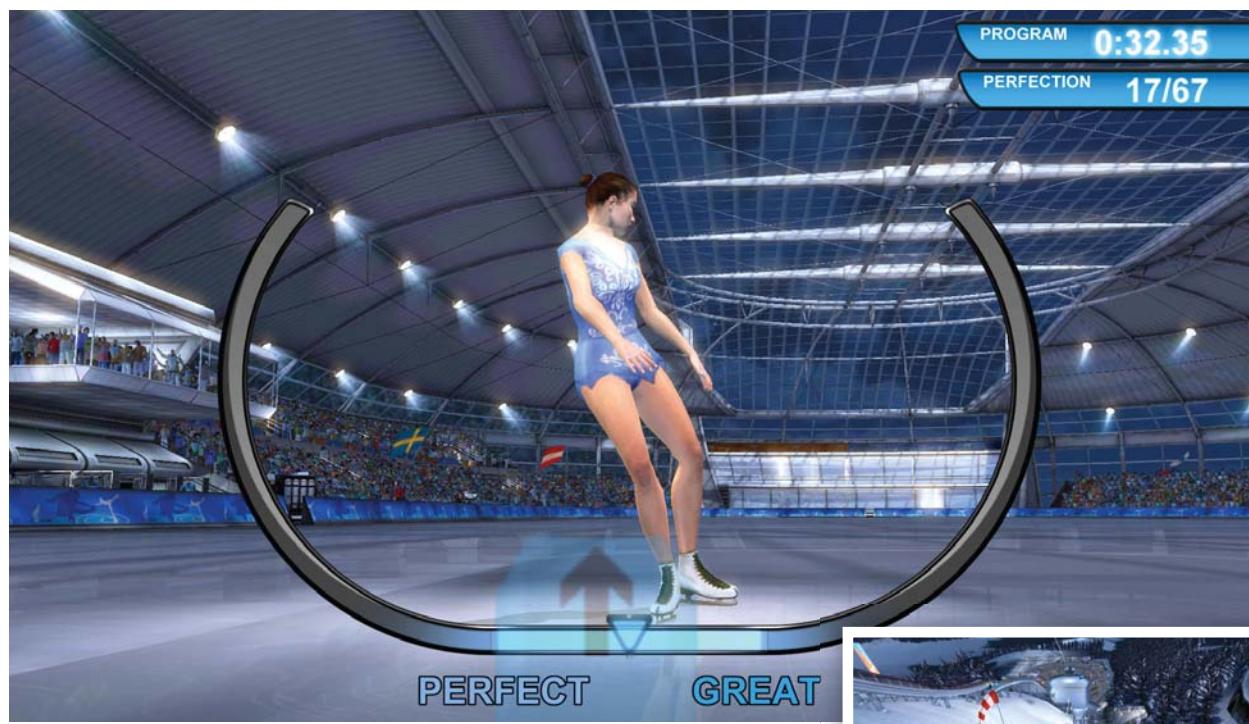
Iskreni da budemo, činjenica da ni Winter Sports 2009 ne predstavlja neki veliki pomak unapred nas uopšte nije iznenadila, jer je reč o niskobudžetnom ostvarenju od koga je nemoguće očekivati da se ravnopravno takmiči sa savremenim

igrama. Ipak, onda ostaje otvoreno pitanje zbog čega onda autori insistiraju na izbacivanju nastavaka na godišnjoj bazi?

Izbor sportova je prilično bogat i obuhvata najveći deo pojedinačnih disciplina (uz karling) koje su mogle da se vide na poslednjoj zimskoj Olimpijadi, a novost na spisku su biatlon i snowboarding. Ipak, to nije ni izbliza dovoljno da se igra učini različitim u odnosu na prethodna izdanja, što znači da će svi koji su igrali bilo koje od njih imati snažan utisak već viđenog. Razlog za to je izvođenje koje je ostalo bukvalno identično i lišeno čak i sitnih inovacija, iako su one u nekim

disciplinama bile neophodne, ne bi li se učinile izazovnijim. Svi problemi sa balansom težine su i dalje prisutni, što znači da su npr. skijanje i brzo klizanje neuporedivo teži od boba, sankanja ili umetničkog klizanja, u kojima ćete sa lakoćom osvajati prva mesta. Čak iako je ovo vaš prvi susret sa serijalom, niste u nekoj velikoj prednosti, jer kontrolni sistem jednostavno nema dubinu kojom bi mogao da vas zadrži. Mada postoji podrška za džojpede, ona je ubaćena čisto reda radi, jer je kao i ranijih godina, urađena očajno. Kombinacija miša i tastature zbog toga i dalje predstavlja daleko bolju varijantu, ali i daje nefer prednost ukoliko se odlučite za offline multiplayer sa još trojicom drugara.





Naravno, o nekakvoj podršci za igranje preko interneta nema ni govor.

I ove godine, ključni modovi single player-a su karijera i kampanja. Prvi režim je donekle redizajniran, jer se sada sastoji od većeg broja kupova koje čini rastući broj disciplina. Osvajanjem medalja dobijaćete iskustvene poene ali i otvarati dodatna takmičenja. Kampanja je u stvari samo nesretno odabran naziv za seriju kratkih pojedinačnih misija koje su budi rečeno, najvećim delom identične kao Winter Sports-u 2008!

Vizuelna prezentacija serijala je praktično ista već godinama, pa nije čudo što ni

ovogodišnje izdanje ne čini ništa da to promeni. Naprotiv, nismo primetili bilo kakve pomake u grafici, odnosno engine-u koji je direktno portovan sa PlayStation-a 2, i jedino poseduje nešto kvalitetnije teksture. Prosečan kvalitet animacije, grubo modelovani likovi i okruženje koje je bukvalno iskopirano iz prethodnika ostavljaju u senci solidno uredenu publiku, fenomenalan osećaj brzine (u bobu i sankanju) i par simpatičnih vizuelnih efekata, poput razlivanja kapljica vode na ekranu. Status quo može da obraduje jedino vlasnike odavno zastarelih računara kojima je ovo ostvarenje pre svega namenjeno. Zvučna komponenta je katastrofalna, a još jednom prednjači komentatorski



dvojac koji najveći deo vremena provodi u nekakvim međusobnim prepirkama koje bi valjda trebale da deluje simpatično...a to sigurno nisu. Pritom, zahvaljujući tome što govore šapatom i vrlo jednolično, mogu efikasno da vas uspavaju. Anemično navijanje i generička muzička podloga samo zaokružuju negativnu sliku.

RTL Winter Sports 2009 je ostvarenje u koje je uloženo vrlo malo truda i da nisu ubaćene dve nove discipline, ni po čemu se ni bi razlikovalo od svojih prethodnika. Ukoliko niste probali ranija izdanja može vas zabaviti na par sati, ali od sportskih igara očekujemo mnogo duži vek trajanja.



RTL Winter Sports 2009

Za: dve nove discipline, donekle reorganizovana karijera

Protiv: Zastarela grafika, očajan zvuk, loše izbalansirana težina, skoro ništa novo u odnosu na prethodnika.

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 1,6Ghz, 512 MB RAM, 64MB video kartica

Test konfiguracija: Core 2 Duo 2,4 Ghz, 3GB RAM, GeForce 8800GT, odličan frame rate sa maksimalnim nivoom detalja u 1920x1200

Cena: 30 €

OCENA

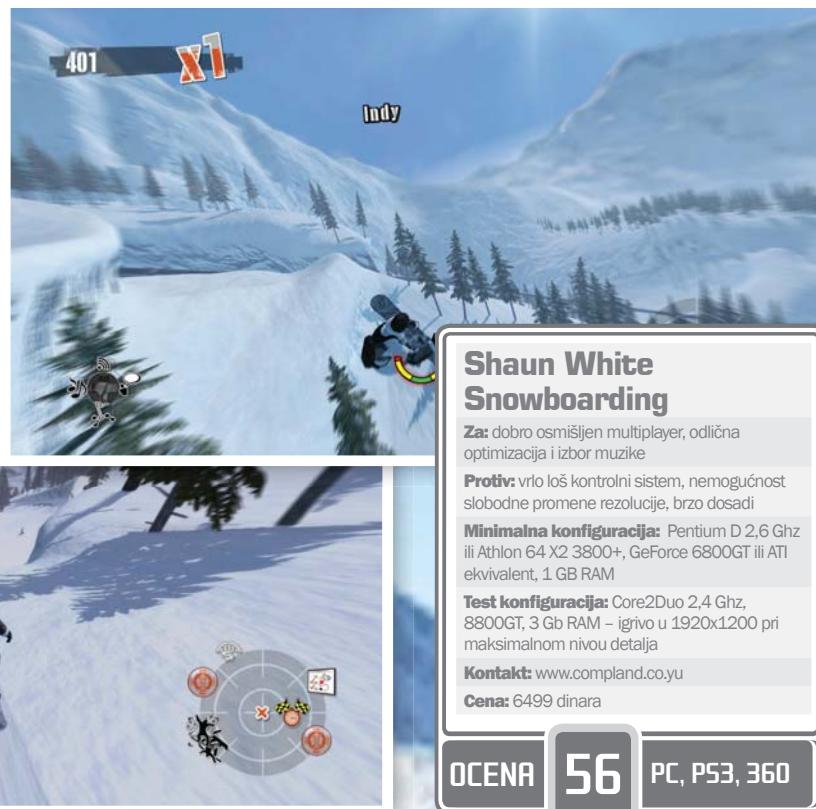
47

**PC, PS2, Wii,
360, NDS**

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Čak iako se igrate na PC-ju dvocifren broj godina, jedina simulacija snowboardinga koju ćete moći da navedete je svojevremeno zaista odlični Supreme Snowboarding. Upravo zbog toga, naslov koji nam stiže iz Ubisoft-a vredan je posebne pažnje.





2 2-godišnji Shaun White nije baš poznat domaćoj publici, ali je reč o momku koji je prethodnih godina osvajao medalje na svim velikim takmičenjima, uključujući i zlato u halfpipe-u na Zimskoj Olimpijadi u Torinu 2006. Ipak, to nipošto ne znači da je pred nama igra koja se beskompromisno pridržava realnosti – naprotiv, pre je reč o još jednom casual izdanju koje neće prijati svima. Umesto konstruisanja nezavisnih staza, razvojni tim se odlučio na kreiranje 4 velike planine, od kojih je jedna potpuno autentična lokacija (Park Siti u Juti) dok ostale predstavljaju izmišljene destinacije u Evropi, Japanu i na Aljasci.

Ideja da slobodno tumarate svakom od njih kao da je reč o nekom gradu iz GTA serijala je nešto potpuno novo za žanr i mislimo da to nije loša ideja. Planine su prilično velike (slobodan spust od vrha do podnožja traje dobro 10-tak minuta) i nude pristojan broj različitih izazova. Nažalost, neke od obaveznih aktivnosti su vrlo zamorne, poput sakupljanja nekakvih novčića, koji vam omogućavaju sticanje novih veština (učeći ih od Shauna White-a, lično) i otključavanje dodatnih zadataka. Ipak, najveći problem Shaun White Snowboardinga odnosi se na njegov kontrolni sistem koji je izuzetno

pojednostavljen, odnosno, previše opršta. Iako će vas to poštedeti frustracija na samom početku, kojima recimo obiluje SSX, već posle par sati igranja osetiće potpuni nedostatak izazova. Jednostavno, sanje da padnete su vrlo male, jer čak i kada se čini da će se sigurno dočekati na leđa, igra vas pri doskoku često vrati u stojeci položaj. Stvar donekle vadi online mod, koji vam omogućava da se povežete sa 16 drugih igrača, ali ni to ne može mnogo da prolongira osećaj zasićenosti.

Još uvek vrlo aktuelni Assassin's Creed engine koji je sjajno upotrebljen u Prince of Persia ovde ne deluje ni približno toliko impresivno. Najveći razlog za to je dizajn samih lokacija, koje deluju prilično prazno i jednolično. Naravno, jasno je da je kreativna sloboda razvojnog tima ograničena samom tematikom igre, ali to ne bi trebalo da bude opravdanje što sve planine toliko liče jedna na drugu, naročito one koje su potpuno izmišljene. Osim povremenog probijanja tekstura, PC verziju „krasi“ nemogućnost slobodne promene rezolucije, pa smo za startovanje u željenih 1920x1200 morali da vršimo intervencije u registry fajlu. Optimizacija je na svu sreću vrlo dobra, tako da minimalni sistemski zahtevi kao retko kada odgovaraju preporuci proizvođača.

Shaun White Snowboarding

Za: dobro osmišljen multiplayer, odlična optimizacija i izbor muzike

Protiv: vrlo loš kontrolni sistem, nemogućnost slobodne promene rezolucije, brzo dosadi

Minimalna konfiguracija: Pentium D 2,6 Ghz ili Athlon 64 X2 3800+, GeForce 6800GT ili ATI ekvivalent, 1 GB RAM

Test konfiguracija: Core2Duo 2,4 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – igri u 1920x1200 pri maksimalnom nivou detalja

Kontakt: www.compland.co.yu

Cena: 6499 dinara

OCENA

56

PC, PS3, 360

Zvučna podloga je sasvim solidna, pre svega njen muzički deo, odnosno licencirane kompozicije koje obuhvataju razne žanrove muzike, uključujući Boba Dylan, Faithless, Audioslave ili čak Run DMC. Bez obzira što je veliko pitanje kada će se pojavit sledeća igra koja se bavi ovim sportom, Shaun White Snowboarding je u najboljem slučaju, zabava za jedan vikend i vrlo je teško preporučiti ga. Šteta, delom i zbog vrlo umerene cene PC verzije i nedostatka bilo kakve zaštite od kopiranja.

Reklame, reklame...

Ono po čemu će SWS sigurno ući u istoriju jeste neverovatan bezobrazluk prema kupcima. Naime, osim regularne igre koja je dostupna širom sveta, postoji i specijalni Target edition, koji se može pronaći samo u prodavniciima ove američke korporacije. Oni koji se odluče za nabavku ove edicije (odnosno, oni koji uopšte imaju priliku da biraju) dobice više likova, kompleksniju priču pa čak i jednu potpuno novu planinu! Target Mountain je pritom po dimenzijama na nivou 4 ostale, što znači da je ogromna većina potencijalnih kupaca oštećena za čak 20% sadržaja. Nadajmo se samo da Ubisoft i drugim kompanijama ovakve ideje više neće padati na pamet.

Spark Unlimited/Gamecock Media Group
Web: www.legendarythegame.com/

LEGENDARY

Vukašin Stijović

Možemo slobodno reći da je Legendary klasičan primer neiskorišćenog potencijala. Još od momenta kad su se početkom prošle godine pojavile prve najeve ovog FPS-a, nestrpljivo smo iščekivali da vidimo kako će izgledati kombinacija mitologije sa modernim okruženjem. Zaplet nije nimalo originalan, ali to i nije neka mana, pogotovo kad se uzme u obzir žanr igre – stavljeni ste u ulogu profesionalnog lopova Džeka Dekarda, koji je unajmljen da ukrade Pandorinu kutiju iz Njujorškog muzeja. Naravno, po otvaranju kutije, horde čudovišta kuljaju napolje, i na vama je da otkrijete koji motivi se kriju iza naručenog posla (spasavajući pritom svet, prirodno). Cela priča ima veoma mnogo potencijala, što ćete shvatiti odmah po izlasku iz muzeja, gde će vas sačekati jato gladnih grifona koji u brišućem letu razaraju centar grada, dok se u daljini diže golem sastavljen od ostataka građevina i automobila, što je scena od koje zastaje dah. U čemu je onda problem? U svim ostalim aspektima igre, nažalost.

Pučina je dobra koliko je dobar osećaj prilikom izvođenja, kakva je mehanika kretanja i pucanja, kakva su oružja i kakvi protivnici, i kako svet reaguje na vaše akcije? Na svim ovim poljima, Legendary sramno podbacuje. Reći da je igra kao ispala iz vremeplova podešenog na period od pre deset godina, bilo bi nepravdedno prema naslovima tog vremena, koji su koncepcijски svetlosnim godinama ispred Legendary-ja. No, krenimo redom: osećaj prilikom kretanja lika je toliko loš da će imati utisak

da vodite lutku od kartona; u igri ne postoji osećaj "težine" vašeg lika, i nema nikavke inercije. Skoro celokupan gameplay se oslanja na skriptovane događaje, koji pritom treba da posluže kao generator atmosfere. Nažalost, jako loša implementacija "okidača" koji vuku igru napred, stvara potpuno suprotan efekat, tako da ono malo entuzijazma koji imate na početku nestaje u milisekundi. Ovaj problem je prisutan tokom cele igre – određeni protivnik će vas napasti tek kad stignete na tačno određenu lokaciju na mapi, a do tada možete stajati na par santimetara od njega minutima, i neće vam zafaliti dlaka s glave. Što je još čudnije, ne znate kako da se ponašate u tim momentima – da li doći do markera na mapi (morate biti milimetarski precizni), i time aktivirati malo akcije, ili samo protročati kroz lokaciju, bez ikakvih posledica? Posle pola sata igranja, steknete utisak da ste u kući strave u kojoj kulise iskaču kako vi prolazite pored njih, i ovakav striktno linearan pristup je vidljiv svuda – ukoliko programeri nisu zamislili da možete negde da prođete, nećete biti u stanju da preskočite prepreku od dvadesetak santimetara (inače možete da skočite par metara kad zatreba). Iza ubijenih protivnika ostaje energija, "animus", koju skupljate, i koja vam dopunjava zdravlje po potrebi, ili koju možete upotrebiti kao impuls za odbacivanje protivnika. Igra je dosta neizbalansirana sa aspektima težine – dok će igru na najlakšem nivou uspeti da kompletira i bakiča sa dioptrijom minus deset, srednji, a pogotovo poslednji nivo težine su frustrirajuće zahtevni. Istini za volju, igra i posred svih mana ima zaista dobrih momenata, kao što su okršaji sa boss-ovima, poput borbe

sa džinovskim krakenom u Londonu, i u ovim momentima teško je ne videti sve što je Legendary mogao da postane u rukama sposobnog razvojnog tima.

Igru pokreće Unreal 3 engine, ali to se ne vidi na monitoru – Legendary izgleda prosečno u najbolju ruku, i pritom je veoma zahtevan, kao da je sav novac otisao Epic Games-u za licencu. Čudno je što igre poput UT 2003 ili Splinter Cell-a, koje pokreće već vremešna druga verzija popularnog endžina na maksimumu detalja izgledaju osetno bolje. Ružnjikava i neoptimizovana grafika je verovatno posledica toga što je igra paralelno razvijana i za nove konzole. Seckanje igre nije kontinuirano, već će vam se desiti da u jednom momentu sve radi glatko, da bi se potom slika zamrzla na bukvalno dve-tri sekunde. U momentu pisanja teksta, još uvek nije izашla zvanična zakrpa za igru. Zvuk je takođe kriminalan, počev od glasova, preko muzike i efekata. Na primer, ljudi iz Spark Unlimited-a su za vatrogasnog sekiru stvorili jedan jedini zvuk, tako da ćete čuti istovetno, metalno "klang", bez obzira da li udarate u zid, protivnika, drvo ili slučajnog prolaznika.

Kad se sve podvuče, Legendary se može okarakterisati kao ogroman promašaj, što je prava šteta, uzimajući u obzir da se retko sreću igre sa sličnom tematikom. Ostaje nejasno je kako je moglo da se desi da igra sa očigledno velikim ambicijama ima ovoliko mana i početničkih propusta koji nisu karakteristični ni za mnogo starije igre. Ukoliko vam je do makljanja sa bizarnim protivnicima, iskopajte odnekud disk Painkiller-a, bolje će se provesti, garantujemo.



Legendary

Za: Okruženje

Protiv: Bagovito, ružno, dosadno, loše izvođenje

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2.6 GHz, 2 GB RAM, grafička kartica 7600 GT/Radeon X1600 ili bolja, 9 GB prostora na hard disku

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 2GB RAM-a, GeForce 7900GS, sečka na srednjem nivou detalja

Cena: oko 30€

OCENA

48

PC



Game Factory Interactive/GFI Russia

HIRED GUNS: THE JAGGED EDGE

autor: Viktor Popović

Jagged Alliance 2 je jedna od najboljih igara koju je autor teksta imao prilike da igra, tokom svoje igračke karijere, duge više od 20 godina. I nije u tome usamljen – svojevremeno je postojala armija ljudi koji su kompletno očišćenje igračke strasti pronašli upravo u ovom naslovu. I sada, skoro deset godina nakon što je JA2 prvi put ugledao svetlo dana, svedočimo poslednjim stadijumima čerečenja njegovog trulog, uništenog i na sve moguće načine iskorištenog leša. Ako bi video igru mogli proglašiti za sveca, JA2 bi sigurno bio prvi kandidat; iako možda nije širila reč Gospodnju, svakako je donela sate sreće i radosti hiljadama ljudi širom planete, a sada je konačno umrla i mučeničkom smrću. Zapravo, priča još uvek verovatno nije konačna, pošto nestrpljivo očekujemo Jagged Alliance 3, koji će verovatno zakucati poslednji ekser u ovaj tužni, silikonski kovčeg.

Ako bi sada ušli u priču o raspadu razvojnih timova, sudskim parnicama i pravu na intelektualnu svojinu, kao i lažnim najavama i velikim očekivanjima, još bi se više odaljili od teme, tako da ćemo reći samo par osnovnih stvari, neophodnih da se shvati jedna takva epska glupost, kakva je igra koju opisujemo ovog meseca – Hired Guns: The Jagged Edge. Dakle, ukratko – Jagged Alliance 2 je imao jedan zvanični nastavak pod imenom Unfinished Business, kao i polu-zvaničnu ekspanziju pod imenom Jagged Alliance 2: Wildfire koja je

zapravo samo predstavljala jedan ogroman mod, koji je već postojeću igru grafički ispeglao i optimizovao, i uveo neka nova oružja i par tehničkih poboljšanja. Jagged Alliance 3 se najavljuje već godinama, da bi se zatim godinama odlagao. Trenutno je najavljen za neku tamo 2010. godinu, ili još dalje. U međuvremenu se pojavilo nekoliko igara koje su se manje ili više direktno pozivale na JA2, od same ideje i izvođenja, pa do bezobrazne pljačke svega što ima bilo kakve veze sa franšizom. Jedna od tih igara je poznata pod besmislenim imenom Brigade E5: New Jagged Union, i pukla je brže no što možete da izgovorite "Kirk Statik Stivenson". A sada imamo i Hired Guns: The Jagged Edge, koja namerava da obori rekord.

Prve stvari prvo – Hired Guns: The Jagged Edge je bezobrazna kopija originalne igre Jagged Alliance 2, urađena u 3D endžinu. Čak joj je svojevremeno radni naziv i bio Jagged Alliance 3D. Dakle, o čemu se radi. Zamislite dobri stari Jagged Alliance 2 (ako ste ga igrali, naravno), izmenite sva imena (koja su bila 50% šmeke, jer su se direktno povezivala na događaje u prvom delu franžize), ubacite 3D endžin i dobićete idealizovanu verziju igre Hired Guns. Za realnu verziju, morate izbaciti i sve ono što je original činilo sjajnim. Lista je ogromna, a razvojni tim je polako i sa puno strpljenja, tačku po tačku potpuno pokvario sve čega se dotakao. Atmosfera – nema je. Bagovi – na sve strane. Grafika – pa, definitivno je 3D, ali je daleko ispod

današnjeg proseka. JA2 i danas, posle deset godina izgleda bolje. Zvuk – očajan, počevši od voice acting-a, pa do zvučnih efekata koji su toliko loši, da morate da se zapitate, ko je imao obraza da se potpiše kao odgovoran za to. Aha, evo ga, zvuk – Pavel Anufriev. Alal ti vera, momčino.

Nismo puno rekli o samoj igri, ali zapravo nema ni razloga da o tome pričamo. Jagged Alliance 2 je nezaobilazno štivo za svakoga ko sebe smatra poznavaocem video igara. Bogohuljenja poput Hired Guns-a nikome nisu potrebna, ni veteranimi, ni onima koji se sa franžizom nisu ranije upoznali. Inače, Hired Guns nije dobio nulu, samo zato što je šifra za login u vaš privatni laptop "XEP624". Srce nam je zaigralo.

Hired Guns: The Jagged Edge

Za: Svaku sličnost sa igrom Jagged Alliance je dobra...

Protiv: ...ali sve ostalo je potpuno, potpuno pogrešno.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 1.8 GHz, 512 MB RAM-a i Nvidia 6200+ ili ekvivalent sa 128 MB VRAM-a

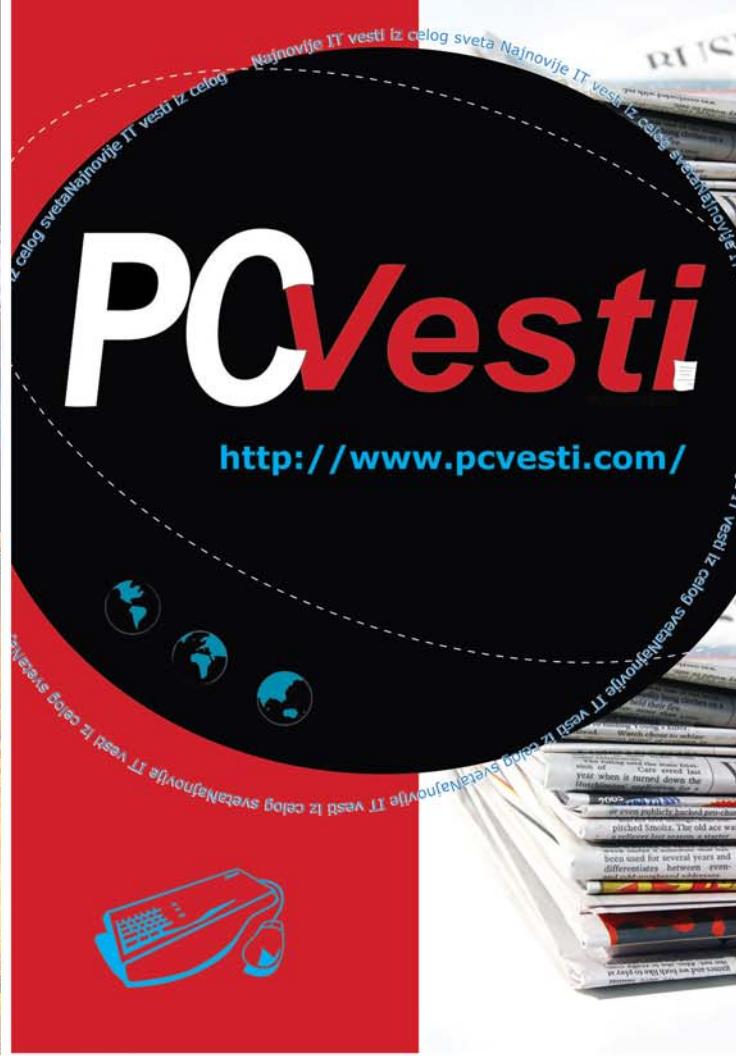
Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi savršeno

Cena: oko 20 €

OCENA

40

PC



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



www.speed-industry.com

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT

THE SPIRIT ENGINE 2

Percepcija "indie" igara je slična percepciji starih filmova - kao što je čaplinovski šut u donja leđa smešan samo kao ideja šta je nekad ljudima bilo zabavno, i igre nezavisnih timova ili pojedinaca su uglavnom interesantne samo s aspekta "šta je neko uspeo da uradi sa malo ili nimalo para". Spirit engine 2 je igra koja, isto kao i njegov prethodnik, predstavlja potpuni izuzetak od ove priče, igra koja će vas potpuno okupirati kao jasno uklopljena i doterana celina. Iako je srž igre baziran na relativno jednostavnoj premisi i mehanici izvođenja, ispoliranošć svih elemenata igre, dubina i raznovrsnost koju ćete otkriti vremenom, kao i očigledan trud na svakom detalju naslova omogućava igri da se postavi kao ozbiljan proizvod na koji nećete gledati sa bolećivo-nezasluženim simpatijama.



Vukašin Stjivoč

Spirit engine 2 se grubo može nazvati akciono orijentisanim FRP-om. Odmah da kažemo da, ukoliko vam je kao prirodna asocijacija prvo pao na pamet Diablo, igra nema nikakve veze sa hack&slash podžanrom rolpleja, jer je izvođenje polu-potezno. U igri kontrolišete tri heroja kojima se putevi slučajno ukrištaju u momentu kada se susreću sa kultom koji teroriše obližnji gradić ubijajući meštane. Samo izvođenje je vrlo jednostavno – kretanje po mapi je skroljuće, i na svakoj mapi možete voditi heroje samo napred ili nazad (levo ili desno u odnosu na monitor), dolazeći pri tom u kontakt sa neprijateljima. Same borbe su okosnica igre, i teško je naći reči koje dovoljno dobro opisuju istovremenu jednostavnost njihovog izvođenja i kompleksnost same mehanike okršaja. Na početku igre birate tri heroja, od devet ponuđenih, koji su razvrstani u tri klase – knight, musketeer i priest. Njihove primarne namene, kako igra odmiče, i kako vam likovi dobijaju nove iskustvene nivoje, možete vremenom prilagođavati svom stilu igre, pa vam knight može poslužiti kao "tank" ili kao lik koji će





nanositi najviše štete protivnicima. Sama račvanja u okviru jedne klase nisu mala, tako da je preporučljivo dobro promisliti u koje skill-ove valja ulagati teško stecene poene. Pri svemu tome, morate imati u vidu da vam herojski trio mora delovati i kao tim, u smislu nadomešavanja pojedinačnih slabosti – lako će se desiti da vam ekipu od tri damage dealer-a samelju naizgled slabiji protivnici. Spirit engine 2 je relativno teška igra, čak i na najlakšem nivou, čak i ukoliko ste iole upoznati sa načinom na koji funkcionišu naslovi sličnog tipa, jer balansiranje ekipe, koje je presudno za uspešno kompletiranje naslova, predstavlja najveći izazov s kojim ćete se susresti. Kao što smo naveli, izvođenje je polupotezno – u svakom momentu možete pauzirati borbu ne biste li promislili o sledećem potezu, i natenane izdali komande ekipi. Igra je duga, i sastoji se od 9 poglavlja, tako da će proći dosta vremena pre nego što je kompletirate. Replay value je odličan, imajući u vidu da će vam drugačije fokusirani heroji pružiti potpuno novo strateško iskustvo.

Jedan od aduta igre je atmosfera; iako je borba više nego dovoljna da vam zaokupi pažnju, sami likovi, njihova interakcija i komentari situacija u kojima se zatiču su odlično zamišljeni, i umnogome produbljuju iskustvo. Jedna od retkih mana igre je ograničenost rezolucije na 500x400 piksela, tako da je preporučljivo igrati u prozoru radi veće preglednosti. Muzika igre je izvrsna, i čak je možete poručiti sa sajta igre u CD formatu. Nažalost, igra nije nadsinhronizovana, što se i moglo očekivati s obzirom na budžet igre (Spirit engine 2 je, osim muzike, u potpunosti delo jednog čoveka!). Čak i ukoliko niste poklonik FRP-a, Spirit engine 2 morate probati, makar ne biste li videli kakvu je igru moguće napraviti sa malo ili nimalo para. Bezrezerva preporuka.



The Spirit Engine 2

Za: Izazovno, dugačko, zarazno

Protiv: na momente preteško, niska rezolucija

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1.2 Ghz, 512MB RAM

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 2GB RAM-a, GeForce 7900GS, radi savršeno

Kontakt: <http://thespiritengine.com/tse2-download.html>

Cena: oko 15€

OCENA

80

PC

SEGA / Sonic Team

SONIC UNLEASHED

Posle razočarenja u vidu Sonic The Hedgehog-a za PS3/XBOX360 i solidnog ali nekompletog Secret Rings-a za Wii, legedarni Sonic se vraća da pokuša još jednom da dostigne staru slavu u novoj avanturi na svim sistemima.

Priča Sonic Unleashed-a počinje sa doktorom Eggman-om, stariom Sonic-ovim rivalom, koji je uz pomoć chaos emeralda koje je "ekstraktovao" iz zarođenog Super Sonic-a pocepao planetu na dva dela i tako oslobodio uspavano čudovište Dark Gaia-u. Tokom tog procesa Sonic je izgubio sećanje ali i dobio alternativnu personu, vukodlaka tj. werehog-a u kog se pretvara tokom noći. Tako izgubljen Sonic pao je na prepolovljenu zemlju iz Eggman-ove svemirske stanice, sletevši tačno na čudno biće koje je kasnije nazvao Chip. Sonic i Chip će krenuti u avanturu zaustavljanja Eggman-a i njegovog plana, pokušavajući usput da vrati Sonic-ovo sećanje. Priča nije ništa posebno ali će biti forsirana kroz animacije i obavezne kvazi avanturističke deonice izmedju nivoa.

Gameplay zavisi od doba dana u igri, danju ćete igrati kao Sonic u

tradicionalnim brzim nivoima koji su ovoga puta mešavina klasičnog 2D i novijeg 3D izvodjenja sličnom onom iz Secret Rings-a. Dnevni nivoi izgledaju daleko impresivnije od onih iz zadnjih nekoliko nastavaka zajedno, dinamični su i lepo osmišljeni baš kao u nekom klasičnom 2D Sonic-u ili nekom od skorijih 2D nastavaka sa džepnih konzola - melem na ranu svim stariom Sonic fanovima i dokaz da u Sonic Team-u još uvek ima ljudi koji su u stanju da naprave dobru platformu. Noćni nivoi u kojima se Sonic pretvara u vukodlaka (ježa-vukodlaka?) su već druga priča, njihovo izvodjenje bi se najlakše moglo opisati kao uprošćeni i daleko isprazniji klon God of War-a za decu tj. besomučno prebijanje neprljatelja sa suludim combo-ima uz sakupljanje poena za otključavanje novih. Nivoi u početku mogu delovati veoma lako ali kasnije u igri težina drastično raste tako da će vam za samo završavanje priče, bez sporednih misija i ostalih zanimacija, trebati dosta veštine i strpljenja.

Grafika u next-gen verziji je veoma dobra zahvaljujući novom hedgehog endžinu. Dnevni nivoi izgledaju posebno lepo i detaljno uz fantastično osvetljenje i

"plastični efekat" pozadinskih objekata sličan onom iz Little Big Planet-a. Nažalost postoji malo problema sa fps-om povremeno ali ništa preterano. Kamera je malo problematična u noćnim stage-ovima ili kada je Sonicu iza ledja ali kada igra udje u furiozni kvazi 2D mod zaboraviće na te probleme. Verzija za Wii i PlayStation 2 koristi drugačiji prostiji enžin ali je sadržaj igre identičan uz veoma sličan dizajn nivoa. Animacije su u svim verzijama veoma dobre što je donekle i iznaneđenje ali ih nećete gledati toliko često. Zvukovi u igri su tradicionalni što je dobro, dok su glasovi likova kao u prošlim igrama, što je loše :)

Muzika je ok, u SEGA fazonu kao i uvek. Glavna tema "Endless Possibility" je ponovo u punk rock fazonu, mada ne može da se meri sa nezaboravnim pesmama od Crush40 grupe iz starijih 3D Sonic igara. Ovaj naslov je za Sonic Team svakako korak u pravom smeru mada i dalje nekompletan. Sonic Unleashed je u svakom slučaju naslov koji vredi makar probati, preporuka svim stariim fanovima franšize, mlađim igračima i svim ljubiteljima ovog pomalo zapostavljenog žanra u zadnje vreme.



WII MUSIC

Ne, ovo nije Nintendova uprošćena verzija Guitar Hero-a, namenjena deci. Iako je tržište već duže vreme preplavljeno jeftinim klonovima Neverooosft-ovog hita za koje verovatno niste ni čuli, veliki N je na sasvim drugačiji način odlučio da uzme svoj deo kolača iz manje za muzičkim igrama koja nikako da prestane.



Autor: Nikola Jovanović

Wii Music je još jedna u nizu "Mii" ostvarenja koje karakterišu veoma jednostavne ideje i grafika ali i velika pristupačnost najširoj mogućoj publici. Takav recept originalnosti i univerzalnosti se pokazao kao veoma uspešan - dovoljno je pogledati na kojim pozicijama prodavanosti za prošlu godinu se nalaze igre kao što su Wii Fit, Wii Play i Wii Sports, i biće vam jasno da Nintendo neće skoro odustati od ovakvih naslova. Wii Music će vašeg Mii-a staviti u ulogu muzičara početnika na obuci kod pomalo iritantnog maestra Sebastian Tute-a. Kroz par jednostavnih tutorijala podeljenih u lekcije naučiće da "svirate" mnoge instrumente koristeći Wiimote i nunchuck dodatak. Instrumenata ima naizgled bezbroj a podeljeni su u kategorije u zavisnosti od načina na koji se "sviraju". Pored uobičajenih rock rezervata tu su i klasični instrumenti iz kompletne simfonijskog orkestra, pa i neki veoma čudni kao što su DJ turntable-ovi ili instrumenti koji prave 8-bitne NES efekte ili zvukove životinja (?!). Pokretima Wiimote-a i nunchuck-a "ubadaćete" note u ritmu ili čak i improvizovati uz dodavanje vaših deonica mada uz veoma ograničene i nasumične tonove.

Osnovni mod igre je Jam session, gde ćete sami ili sa još tri igrača izvođenjem pesama otključavati nove. Pre svakog jam-a moguće je kompletno promeniti instrumente sa kojima će pesma biti izvedena, kao i tempo i stil. Osnovni bend/orkestar sadrži melodiju, harmoniju, akorde, bas i dva bubnja tj. udaračka instrumenta, a koji će to konkretno instrumenti biti zavisi od vašeg izbora. S obzirom da se radi o muzici MIDI kvaliteta sve ovo i nije preterano spektakularno ali ipak otvara mogućnost za kreiranje bezbroj kombinacija, tako da ni jedna pesma neće zvučati isto svaki put. Nakon završenog nastupa biće vam ponuđeno da sačuvate snimak, date mu ocenu i kreirate CD cover po kome ćete ga pronaći u biblioteci video zapis (video library). Tako sačuvanu kreaciju moguće je kasnije pogledati kao simpatičan video spot. Takođe, po završenoj kompoziciji moguće je sačuvati samo deo koji ste vi svirali i iskoristiti ga ponovo u sledećem izvođenju kada možete preuzeti neku drugu ulogu - recimo jednom možete odsvirati

Wii Music

Za: Veoma zabavno makar u početku, odličan drumming mod.

Protiv: MIDI semplovi, slab izbor pesama.

Kontakt: www.wiimusic.com

Cena: 4999 dinara

OCENA

75

Wii



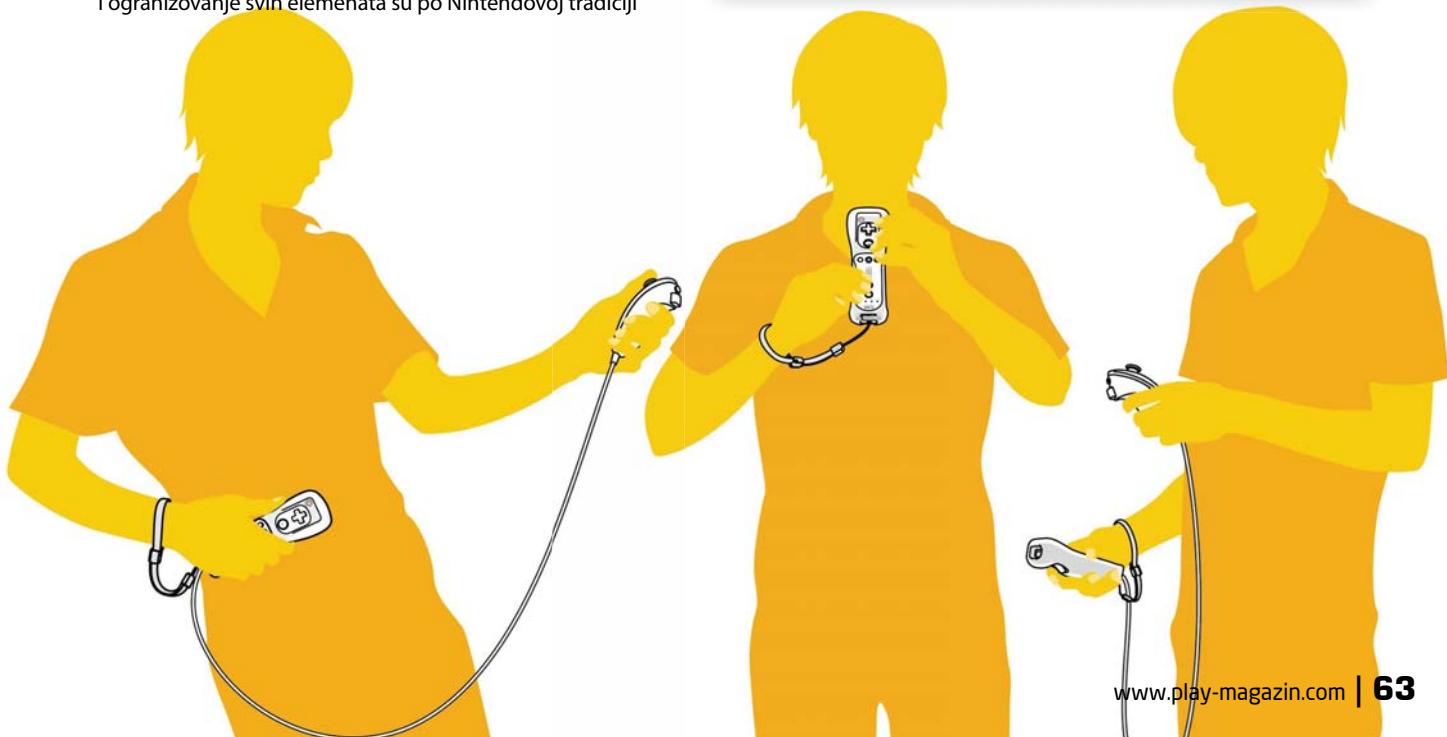


bass line a sledeći put svirati lead gitaru uz klona vašeg Mii-a koji svira sačuvani bass line od prošlog puta. Izbor muzike je čist folk (nije ono što mislite), klasična, muzika iz legendarnih Nintendo igara (Zelda, F-Zero) i poneki pop/evergreen hit, sve zajedno oko 50 pesama je u igri.

Od ostalih modova tu je veoma interesantna mogućnost sviranja bubnjeva koji zahteva Wii balance board, dodatak koji se dobija u Wii Fit, koji će služiti kao pedale na bubnju. Ovaj mod je sam daleko ozbiljniji od cele igre i moguće je realistično odsvirati mnogo toga, pa čak i naučiti osnove sviranja pravih bubnjeva na malo drugačiji način od Guitar Hero-a/Rock Band-a. Jedina mana je naravno što bez Wii balance boarda nećete uopšte moći da uđete u ovaj mod. Wii Maestro režim je takođe dosta drugačiji od ostatka igre. Ovde ćete preuzeti ulogu dirigenta klasičnim orkestrom koristeći Wiimote kao palicu ali za razliku od Jam Session-a, ovdje ćete morati da sakupite dovoljno dobar score da bi ste otključali sledeću numeru. Još par mini igara koje će testirati vaš sluh i osećaj za ritam otključate kasnije u igri baš kao i gomile novih instrumenata, pesama i pozadina. Prezentacija i organizovanje svih elemenata su po Nintendovoj tradiciji

besprekorni a jedina prava mana Wii Music-a je (ne)kvalitet zvuka rock instrumenata. Sa klavirima, bubnjevima i violinama nećete imati problema, ali gitare zvuče blago rečeno, loše.

Wii Music iako je namenjen "common" publici (čitaj: ne igrači, žene, deca, bake i deke :)) vas može zabaviti bar na neko vreme čak iako ste okoreli hardcore igrač-muzičar koji je savladao sve Guitar Hero-e i slične "ozbiljnije" igre, pre svega zbog svoje opuštene atmosfere i prostoru koji vam daje za eksperimentisanje sa instrumentima i muzikom kao ni u jednoj drugom muzičkom ostvarenju do sada.





Pro Evolution Soccer 2009

EVOLUTION & GAMING ACCESS PATCH

<http://forums.evo-web.co.uk/showthread.php?t=51797> (Evolution patch)

<http://www.gamingaccess.com/index.php> (Gaming Access patch)

autor: Vladimir Dolapčev

Kao i svake godine, Konami muku muči sa dobijanjem licenci za svoj Pro Evolution Soccer (mnogi bi rekli da se i ne trudi dovoljno), a situacija sa PES 2009 je zbog gubitka španske Primere gora nego ikad. Ipak, zahvaljujući modding zajednici koja je i dalje veoma jaka, to nije nepremostiv problem. Naravno, kompletne rešenje predstavljaju daleko najbolju i najjednostavniju soluciju za veliku većinu igrača, a ovoga puta kvalitetom daleko odskaču Gaming Access i Evolution patch.

Evolution nam je svima poznat od ranije, i u ovogodišnjem izdanju donosi sve što smo očekivali od njega. Na projektu je bilo angažovano čak oko 50 ljudi, što je rezultovalo i nešto bržim izlaskom nego što smo navikli, ali i zanemarljivim brojem bagova. Takođe, ovoga puta nije potrebno da ručno zamenjujete fajlove preko alata kao što je AFS explorer, već se ceo proces odvija automatski, putem installer-a. Jedino je neophodno da već imate instaliran patch 1.20 i njegov update, i naravno, da sami prebacite option fajl. Najvažnije izmene svakako se odnose na kompletno licenciranje svih

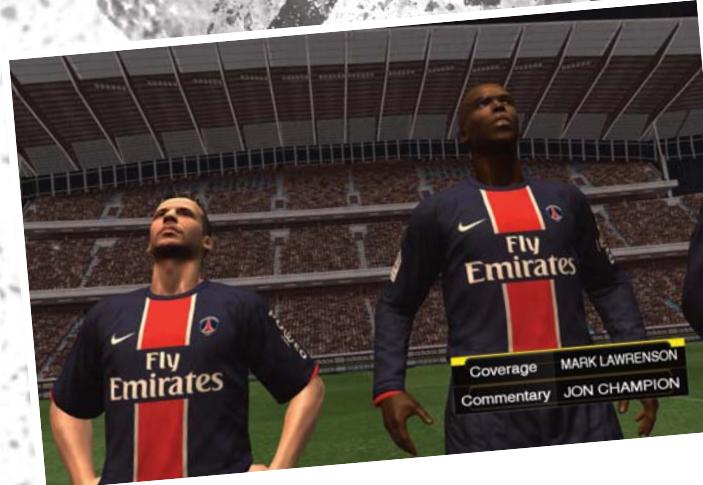


timova u igri, s tim što je već tradicionalno, holandska liga zamenjena nemačkom. Bundesliga je po običaju urađena fantastično, za šta autorima zaista treba skinuti kapu, s obzirom na količinu posla. U others sekciji ćete pronaći sve učesnike Lige Šampiona, a čak je i spisak reprezentacija proširen sa 16 uglavnom egzotičnih timova kao što su Uzbekistan, Kuvajt ili recimo Gvineja. Što se nas tiče, posao opet nije urađen najsjajnije, a ni Crvenoj Zvezdi nije posvećena preterana pažnja. Ipak svi idole značajniji klubovi imaju besprekorno sređene sastave, lica igrača pa čak i taktičke postavke. Na audio-vizuelnom planu je takođe urađeno dosta – tu je novi (daleko bolji) intro, zatim redizajnirani meniji, nove lopte, kopačke, mreže na golovima ali i drugačija muzička podloga. Stvar je subjektivnog utiska koliko će vam se ona svideti, ali složiće se da je sve bolje od onoga sa čime nas je „častio“ Konami. Poboljšanju same atmosfere na utakmicama sigurno će doprineti i autentične reklame, odnosno navijanje za ogroman broj ekipa. Ne računajući sitnije bagove koji se ispravljaju u hodu, Evolution patch-u možemo jedino da zamerimo to što ne modifikuje postojeće stadione (osim travnate podloge). Tokom februara treba očekivati prvi update, koji će se pre svega pozabaviti zimskim transferima.

Gaming Access-ov patch sa druge strane ima totalno drugačiji i rečki bismo, savremeniji pristup. Njegove nove verzije pojavljuju se više puta u toku jednog meseca, tako da su sastavi timova uvek ažurni. Autori su pritom vrlo zainteresovani za mišljenje samih igrača, pa se na osnovu njihovih sugestija i rade raznorazne izmene, vezane uglavnom za selekciju klubova i reprezentacija. Kao i kod Evolution patch-a, Bundesliga je zamenila Eredivisie, dok su ostala nacionalna takmičenja u potpunosti licencirana. Other sekcija je prilično interesantna, jer se u njoj pored svih klubova iz Lige Šampiona nalazi i nekoliko timova na kojima su insistirali sami korisnici, recimo važeći prvak Afrike, Al-Ahly. Osim redovnog update-a, najveća prednost GA patch-a je činjenica da on dolazi uz čak 3 option fajla – prvi je zasnovan na Konamijevom, drugi je rađen na osnovu statistika preuzetih sa PES database, a treći je autentično delo samih autora patch-a, i krase ga značajno umanjene ocene i usporen gameplay, što je po nama pun pogodak. Od ostalih modifikacija, treba pomenuti ubacivanje novih stadiona poput Old Trafforda ili Anfielda. Na njima se trenutno mogu primetiti bagovi, ali ako vam to smeta, vrlo je jednostavno vratiti sve na default.

Takođe, iako ne dolazi u setup arhivi sa patch-om, navijanje se može preuzeti odvojeno i ubaciti prostim kopiranjem u odgovarajući direktorijum u okviru kitservera. Jedini nedostatak tada ostaje muzička podloga, koja uopšte nije osvežena.

S obzirom da patch-evi bez problema funkcionišu na jednoj instalaciji PES-a i prilično su izjednačenog kvaliteta (malu prednost dajemo ekipi sa Gaming Access-a), mislimo da nema potreba da se odlučujete za samo jedan od njih.



MODI



1024x768	HD 4350	HD 4650	HD 4670	HD 3850
3DMark06	1185	3803	4388	5124
World in Conflict	14	36	40	34
Far Cry 2	16	40	47	41
1280x1024	HD 4350	HD 4650	HD 4670	HD 3850
3DMark06	866	3001	3465	4096
World in Conflict	9	30	34	33
Far Cry 2	11	32	43	35
1680x1024	HD 4350	HD 4650	HD 4670	HD 3850
3DMark06	686	2527	2917	3438
World in Conflict	6	29	28	31
Far Cry 2	9	24	36	28

BIOSTAR RADEON HD 4350/4650/4670

autor: Ivan Todorović

Najskuplji i najjači modeli grafičkih kartica njihovim proizvođačima služe radi "prestiža" i reklame, ali modeli niže i srednje klase zaposlenima u tim kompanijama zarađuju platu. Ovo ste verovatno već mnogo puta čuli u testovima jeftinijih grafičkih kartica, a mi smo našli da bi to bio sasvim dobar početak mini-roundupa Biostarovih modela Radeona serije HD 4000.

Domaći distributer Biostar programa bio je toliko ljubazan da nam ustupi gotovo celokupnu aktuelnu AMD-ovu ponudu niže i srednje klase grafičkih kartica. Radi se o najslabijem Radeonu HD 4350 sa 512 MB DDR2 memorije, kao i (na papiru) jako sličnim karticama HD 4650 i 4670 sa GDDR3 memorijom, koje se razlikuju po frekvencijama kao i količini memorije - 256 naspram 512 MB. Na domaćem tržištu Radeoni 4650 drugih proizvođača dolaze najčešće sa DDR2 memorijom zbog čega su rezultati drastično slabiji. Ovog puta to nije bio slučaj, pa se ponovila situacija

od pre neku godinu sa 2600 Pro i XT modelima.

Predimo na stvar - sva tri modela slična su po tome što koriste crvenu štampanu ploču i imaju po jedan VGA, HDMI i DVI izlaz. Najslabiji model, Radeon HD 4350, baziran je na AMD-ovom RV710 grafičkom procesoru proizведенom u 55-nanometarskom tehnološkom procesoru. Grafički čip ne vrca od snage jer poseduje samo 80 unificiranih šejdera (orientaciono uporedivih sa 16 na nVidia čipovima) i 4 ROP jedinice. Takođe, veza sa 512 MB GDDR2 video memorije ostvarena je uskom 64-bitnom magistralom. Sama kartica je niskoprofilna, mada je taj deo štampane ploče koji fali visinski nadomestio pasivni kuler. Samim tim, kartica je nečujna u radu, pa čime je definitivno potvrđena njena primerna namena multimedijalnim računarima. Grafički procesor kuca na 600, a memorija na svega 800 MHz, mada to u slučaju neigraćih aktivnosti nije ni bitno.

Sledeća dva modela dosta su ozbiljnija: i Radeon HD 4650 i onaj sa oznakom HD 4670 bazirani su na RV730 procesoru, koji ima čak 320 unificiranih šejdera (uporedivo sa 64 kod nVidie), što je isto kao na HD 3850 i 3870 modelima prethodne AMD-ove generacije kartica. Ipak, direktno poređenje nije sasvim moguće pošto su derivati HD 4000 serije doživeli određene optimizacije u grafičkom jezgru, tako da bi šejderske performanse trebalo da budu bolje nego kod HD 3000 serije. Ipak, da ne bude sve tako sjajno, memoriska magistrala širine je 128 bita (naspram 256 bita kod HD 3850 i 3870 modela), mada je to donekle nadomešteno visokim taktom memorije kod HD 4670 primerka. Takođe, i ROP jedinica ima duplo manje nego na najjačim karticama prošle generacije (8 naspram 16).

Dakle, konkretnе razlike između ovih modela su sledeće: HD 4650 ima 256 MB GDDR3 memorije, GPU koji radi na 600 MHz i memoriju na 1.8 GHz. HD

Kontakt: Telix,
www.telix.rs



4670 ima 512 MB GDDR3 memorije, GPU kuca na 750 MHz, a memorija na 2.0 GHz. Kartice su vizuelno identične, imaju duple konektore za CrossFireX vezu, a istih naravno nema na HD 4350 modelima pošto to ne bi imalo nikakvog smisla. Takođe, sve kartice su izuzetno kompaktne i kratke i ne zahtevaju dodatno napajanje osim onog preko PCI Express slota.

Radi uporedbe, iskoristili smo Radeon HD 3850 karticu sa 256 MB GDDR3 memorije, koja je do nedavno bila veoma dobra kupovina u višoj srednjoj klasi AMD-ove ponude. Test mašina je sasvim skromna, tako da smo obezbedili scenario u kome će se ove kartice najverovatnije i naći: Core 2 Duo E5200 overklokovan na 3.0 GHz, P35 ploča i 4 GB DDR2-800 memorije opuštenih latencija, a od softverske podrške tu su 64-bitna Windows Vista sa Service Packom 1 i Catalyst 8.12 drajveri. Testove smo vršili bez naprednog anizotropskog filtriranja i

antialiasinga, a umesto standardnog Crysisa, za test smo koristili Far Cry 2, koji izbacuje bolje rezultate, a vizuelno ne zaostaje previše za Crytekovom igrom. Iako je sintetika u vidu 3DMarka prednost dala predstavniku starije generacije, u igrama je HD 4670 bio bolji od starijeg "brata". Istina, prednost je opadala sa porastom rezolucije za što je kriva duplo uža memorijска magistrala, ali je za rezolucije karakteristične za 17- i 19-inčne monitore ova kartica sasvim dovoljna za igranje najnovijih igara.

Iz ovog tria, najlakše je preporučiti najjaču karticu. Radeon HD 4670 je mala i šedljiva kartica koja je u igrama najčešće brža od HD 3850, koji je već gotovo nestao sa tržišta. Odsustvo potrebe za dodatnom strujom privući će one sa slabijim napajanjima koji merkaju apgrejd, a jedina "mrlja" u svetlom rezimu jeste ventilator koji nema regulaciju broja obrtaja pa nije baš nečujan. Ipak, situacija je daleko od

kritične, a mi ovoj kartici dodelujemo našu "Silver" nagradu i preporuku za kupovinu, pošto cena iznosi oko 70 evra.

Ni Radeon HD 4650 sa GDDR3 memorijom nije tako loša kupovina - oni koji raspolažu sa desetak evra manje mogu razliku u performansama donekle nadomestiti overklokom, mada bismo mi ipak preporučili kupovinu jačeg modela zbog male razlike u ceni, duplo više memorije i potencijalno dužeg "roka trajanja".

Najslabija kartica pogodna je samo za "kućne bioskope" bazirane na Intelu, uz eventualne neobavezne izlete u igranje. Onima koji ni to ne nameravaju preporučujemo da svoju konfiguraciju za korišćenje sa televizorom visoke definicije baziraju na nekom energetski efikasnom dvojezgarnom Athlonu i ploči sa integrisanim Radeonom HD 3200.



Thermaltake Xaser VI VG4000BNS

autor: Ivan Todorović

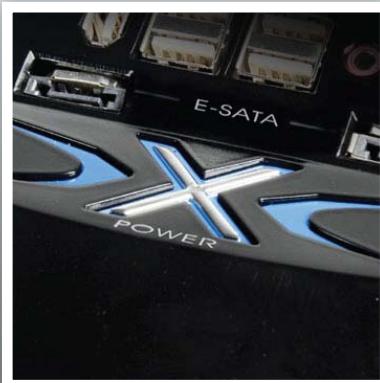
Kućište? Sa visinom od preko 60 santimetara i masom od oko 18 kilograma, pre liči na neki gejmerski frižider koga bi nosili sa sobom na LAN partije. Ele, ovo Thermaltakeovo čudo nas je dočekalo prilično nespremne - pošto smo ga istovarili na pod umesto na sto, kao što je uobičajeno (ko uopšte ima toliki kompjuterski sto?) i pokupili vilicu sa patosa pred impresivnim prizorom, latili smo se otvaranja kutije i ušrafljivanja test mašine. Pre toga, treba napomenuti da nikako, baš nikako ne zakupljujete redakciju časopisa u zgradi bez lifta. Ovakav hardver vam može doći glave. Još uvek razmišljamo da li da ovaj Thermaltake pustimo slobodnim padom kroz prozor, natrag distributeru :).

Xaser VI VG4000BNS je, kao što ste sa slikom verovatno zaključili, kućište full-tower formata namenjeno najjačim igrackim mašinama i radnim stanicama (doduše, dizajn baš i ne odgovara poslovnoj primeni). Visine je 60,5, dužine 68 i širine 25 cm i ima poluprovidnu crvenu stranicu, a postoji i nešto drugačija varijanta (drugačije VG4000BNS označenje) sa srebrnastom providnom stranicom. U svakom slučaju, na zadnjem panelu ima čak deset izlaza za kartice koje možete ugraditi na matičnu ploču (u prevodu, moguće je sastaviti i CrossFireX/SLI vezu od četiri dvoslotne kartice bez problema), a u unutrašnjosti ima mesta za bilo kakvu ploču i razuman broj drajvova - sedam

5,25" podnožja i čak sedam mesta za trojopoinčne hard diskove. Podnožje za matičnu ploču može se potpuno izvući pa se veći deo posla može obaviti van kućišta (što, doduše, zahteva skidanje obe bočne stranice), a što se tiče hlađenja, ni tu se nije štedelo. Uz kućište se dobija samo jedan ventilator ubačen u zadnje 120mm ležište, a opcionalno mogu se ubaciti i na gornju, donju (dva komada), prednju i providnu stranicu, kada buka već prestaje da bude zanemarljiva.

Za montiranje drajvova u 5,25-inčne slotove kao i za ugradnju ekspanzionih kartica nije potreban šrafciger, a "kavez" za hard diskove može se u potpunosti izvući iz kućišta. Na prednjem panelu izvučeno je četiri USB porta, jedan Firewire (IEEE 1394), dva eSATA priključka i izlazi za zvuk.

Na kraju, osim konstatacije da je kućište vrhunskog kvaliteta i odličnog dizajna, naročito što se tiče praktičnih stvari (montaža, provetrenost i drugo), nismo sigurno kome bismo ovako nešto mogli da preporučimo osim zagriženim gejmerima koji nemaju život.. Da, ovo je kućište koje se kupuje da traje jako dugo i da ugosti najjače komponente koje se mogu naći na tržištu, ali iziskuje prostor i navikavanje da vam ovako nešto stoji pored nogu ili stola. Ako možete da se zamislite u takvom scenariju, sastavljate quadcore SLI/CrossFireX mašinu sa vodenim hlađenjem i novac nije problem, onda nema greške pošto se radi o vrlo kvalitetnom kućištu. Ostalima može biti previše "čudno" za držanje u kući. Srećom, pomenuti zagriženi zaljubljenici (koji nemaju život) su populacija u izrazitom porastu u Srbiji,



Kontakt: Alti,
www.ulti.rs

ASUS ROG Rampage Formula

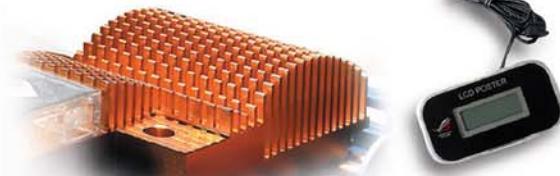
Inovativni Pin-Fin Dizajn za bešumno i efikasno hlađenje

Inovativni dizajn za bešumno i efikasno hlađenje.

Sa reputacijom koja zahteva najbolji overkloking za igranje, ASUS, proizvođač igračkih matičnih ploča visokih performansi proizveo je model koji će zadovoljiti svaku Vašu igračku potrebu - ROG Rampage Formula. Opremljena inovativnim overklok opcijama kao što su ekskluzivna CPU Level Up Tehnologija, kao i nova Pin - Fin dizajn termalnog modula za efikasno hlađenje, ova vrhunska matična ploča obezbeđuje najbolje performanse za ekstremno igranje i overkloking.

Bešumno hlađenje sa ekskluzivnim Pin Fin termalnim modulom

Novi Pin - Fin termalni dizajn prevazilazi fenomen "graničnog sloja" obezbeđujući efikasan protok vazduha koji unapređuje ukupne termalne performanse u poređenju sa klasičnim rešenjima sa toplotnim cevima. Jedinstveni dizajn takođe sadrži i povećanu površinu za razmenu toplote - koja omogućuje najefikasniju toplotnu disipaciju, pri tom smanjujući temperaturu sistema sa manjom brzinom ventilatora i manje buke, stvarajući tise radno okruženje.



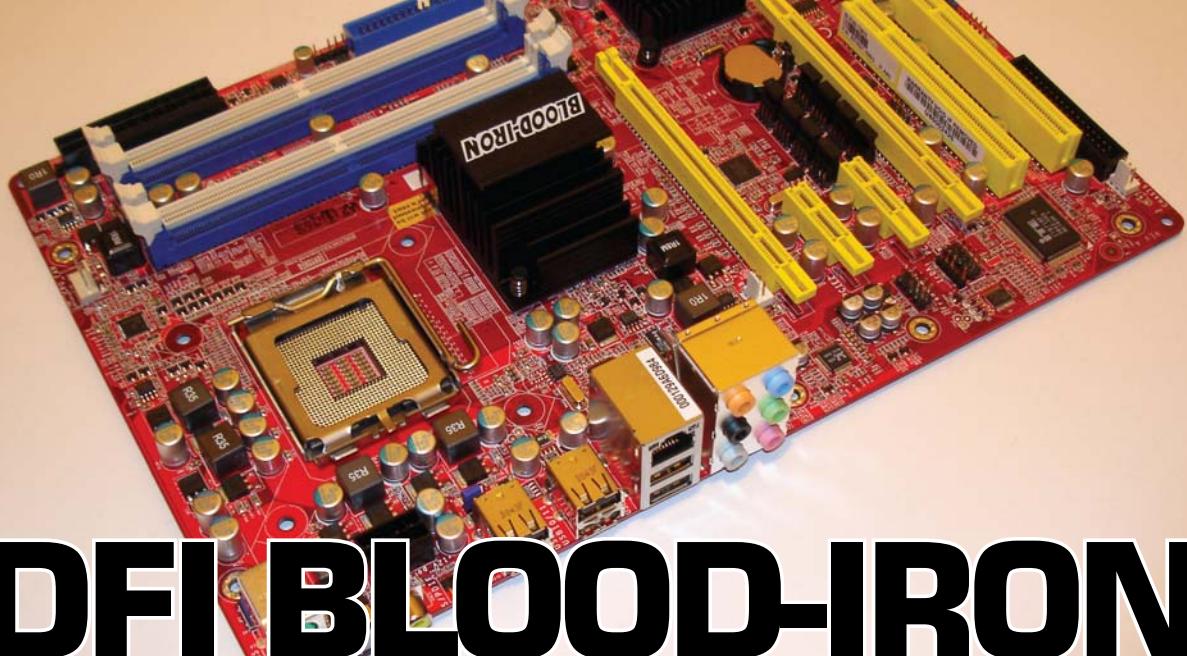
Efikasna disipacija toplote sa Pin Fin termalnim modulom

CPU Level Up za instant ubrzanje

Ekskluzivna CPU Level Up tehnologija omogućuje Vam da jednostavno ubrzate performanse procesora bez mnogo znanja o overklokingu ili eventualnih dodatnih troškova. U samo tri jednostavna koraka (udite u BIOS, odaberite željeni nivo ubrzanja i samo restartujte sistem). Ova inovativna tehnologija našla se na listi Deset najboljih tehnologija i trendova 2007. godine na sajtu Extremetech



Jednostavno ubrzanje sa CPU Level Up tehnologijom



DFI BLOOD-IRON P45-T2RS

autor: Ivan Todorović

Crvena "Blood-Iron" ploča u crvenoj kutiji - sve je u skladu, vidi se još na prvi pogled. Ako nas sećanje ne vara, DFI modele smo poodavno imali na testu, tako da je ponovno upoznavanje sasvim zadovoljavajuće. Radi se o modelu baziranom na P45 čipsetu i namenjenom još uvek aktuelnim Core 2 procesorima, jer je novi Core i7 daleko od isplativosti. Inače, pored T2RS modela, na tržištu postoji i T3RS varijanta, koja se razlikuje podrškom za DDR3-1333 memoriju, umesto DDR2-1066 kod primerka koji nam je dopao šaka.

Blood-Iron je ploča punog ATX formata. Ne računajući dva PCI Express 2.0 x16 slota koja podržavaju CrossFire režim AMD-ovih grafičkih kartica (u tom slučaju oba rade kao x8), ostatak ne čini nikakvu ekstravancu i nema toplotnim cevima povezanih hlađenja niti osmostepene naponske sekcije, ali to ne znači da je ploča loša. Kvalitet izrade je na visokom nivou i sve je izvedeno veoma korektno, taman da balansira između cene i performansi.

Zadnji panel ima izvedena oba PS/2 konektora za miša i tastaturu, što pohvaljujemo (ne sviđa nam se forsiranje uključivanja miša ili tastature preko USB porta, kao kod nekih proizvođača), zatim koaksijalni i optički SPDIF izlaz za digitalni zvuk, šest USB 2.0 portova, gigabitni LAN priključak (za ethernet se brine Realtekov RTL8111C PCI-E kontroler) i šest stereo

priključaka za Realtekov ALC885 zvuk za koga se odlučuje veliki broj proizvođača. Kuriozitet je i džamper za reset CMOS-a koji je izvučen takođe na zadnji panel. Nije baš elegantno kao taster na nekim drugim pločama, ali je svakako daleko praktičnije od skidanja stranice kućišta pri neuspelom overklokusu.

Naponska jedinica ima četvorostepeno filtriranje, što nije u rangu najskupljih ploča ali će u praksi sasvim dobro obaviti posao. Svi kondenzatori na ploči su "solid" tipa čime će, barem sa ove strane, ploča potrajati dugi niz godina što je još jedan plus. Severni most hlađi se sasvim pristojnim pasivnim hladnjakom, dok onaj na "južnjaku" nije previelik ali uspeva da uradi posao, i pored toga što nije pogodan za pipanje tokom rada (ako znate nekoga kome je fetiš da pipka southbridge kuler tokom rada, javite nam).

Slotova za memoriju ima četiri, dok je glavni naponski konektor lociran tik uz njih. Iako je mogao biti i na nekom boljem mestu, makar je pomeren u sam ugao ploče tako da neće previše smetati. Klasičnih PCI konektora ima svega dva komada što se nekim neće dopasti, mada u praksi više ni ne treba. Ipak, u slučaju CrossFire sistema sa karticama sa većim dvoslotnim kulerima, jedan slot će biti "pojeden". Takođe treba voditi računa da je pri povezivanju kartica potrebno konfigurisati džampere na ploči po uputstvu, pošto su oni podrazumevano

namešteni za rad jedne kartice u x16 modu PCIe slota. Ostatak su dva PCIe x1 slota koja su za sada gotovo neupotrebljiva jer takvih kartica na našem tržištu ima jako malo (tek poneki TV tijuner i bolja zvučna kartica).

Na kraju, SATA II konektora ima šest komada, a kako Intelov ICH10R južni most podržava RAID, moguće su RAID 0, 1, 0+1 i 5 veze hard diskova. JMicronov PCIe kontroler takođe omogućava povezivanje i dva IDE uređaja. DFI je bio dovoljno dobar da u pakovanju isporuči i disketu sa SATA i RAID drajverima. BIOS ploče bogat je opcijama za overklok, a za novajlije tu je i auto-tjuning koji će automatski izgurati optimum procesora i memorije.

Kupiti ili ne? Ruku na srce, DFI-jeva ploča se ne izdvaja niči specijalnim u odnosu na većinu drugih P45 ploča čija se cena takođe kreće oko 100 evra. Sve je na mestu i sve je izvedeno korektno, a jedina zamerka koju bismo uputili, a koja je inače potpuno nebitna sa stanovišta krajnjeg korisnika je odsustvo power i reset tastera na samoj ploči, mada je DFI to nadoknadio onim "eksternim" džamperom za reset CMOS-a koji će overklokerski nastrojenim vlasnicima biti daleko praktičniji. Dakle, ne postoji nijedan previše snažan razlog zašto bi trebalo izabrati upravo ovu ploču umesto neke druge, ali je bez obzira na to svrstava u ozbiljan izbor ploča pri sklapanju jake Intel mašine.

Kontakt: Telix
www.telix.rs

400

400

Powered by mobileplus

GAME

hot spot

Pošalji SMS poruku sa kodom pored željene igrice na 5652

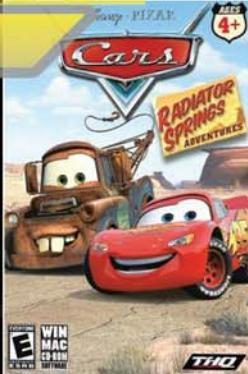
9817131

TUROK

©Touchstone



9817129



© Disney / Pixar

9817118



Telefoni koji podržavaju ove igre:

NOKIA: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6100, 6101, 6103, 6111, 6131, 6170, 6200, 6220, 6230, 6233, 6234, 6280, 6270, 6280, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, 7600, 7610, 7850, 8800, 8801, e90, n70, n71, n72, n73, n80, n90, n91, n92, ngaga! **SIEMENS:** sx1, c65, c72v, cv65, n65, c75, c75v, cf75, cx65, cx70, cx75, cxv65, m65, m75, m85, s65, s65v, s68, s75, sk65, sf75, sp65, e61, e71, **SHARP:** 550sh, 703sh, 770sh, 802sh, 902sh, 903sh, gx40, gx10, gx15, gx17, gx20, gx30, gx25, gx29, **MOTOROLA:** c380, c385, c650, v220, c975, c980, v975, v980, e1000, e1070, v1050, v1075, v1100, v115, v3x, v3xx, v3xxv, v6v, e398, e650, e770v, k1, k1v, 17, rokre1, slv8, u6, v3, v300, v360, v360v, v3l, v500, v525, v535, v550, v6, v600, v635, z3, 12, 16, v235, v270, v280, v180, LG: c1100, c1200, c2200, c3300, ku800, 1600v, u8110, u8120, u8150, u8330, u880, u8130, u8138, u8550, u9000, **SAMSUNG:** d600, d800, d820, g900, z510, z540, d720, d730, e300, e310, e710, e910, x540, x660, x680, x680v, e330, e700, e800, e820, e350, p910, p940, z400, z520, z560, z560v, zv50, d500, d500e, e530, e720, e770, e880, x800, e860, e860v, z130, z140, z140v, z150, z230, z300, z500, z500v, zm60, zy10, zy30, zy40, z100, z105, z107, z110, **SONY ERICSSON:** k790, k790, k800, k800i, w850, w850i, w900, d750, k600, k608i, k610, k700, k750, v600, v630, v630i, v800, w550, w550i, w800, w800i, w810, z1010, z610, z610i, z800, f500, k310, k310i, k500, k500i, k508i, k510, w200i, w300, w300i, z500, z520i, z530i, j300, k300, k300i, f500i, k310i, k500, k500i, k508i, k510, w200i, w300, w300i, z500, x60, x700, x701, v53.

Telefon treba da podržava GPRS i MMS. Učestovanjem u ovim SMS aktivnostima, postajete član SMS info kluba.

5652 važi za Telenor i Telekom mreže.

cena poruke 120din+PDV

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

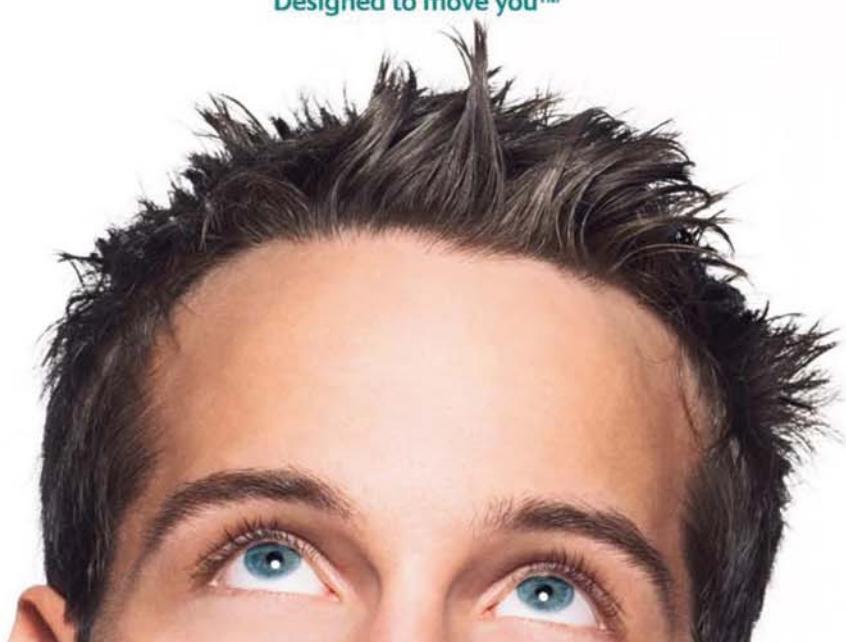
Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com





Logitech Harmony 1100

autor: Vladimir Kosić

Logitech je kompanija poznata po inovacijama i oni će kupcima uvek ponuditi nešto što neće moći da nađu kod drugih proizvođača. Serija univerzalnih daljinskih upravljača „Harmony“ je već relativno dugo na tržištu i javnost je pokazala veliko interesovanje za uređaje ovog tipa. Naravno, ovde se ne radi o klasičnim daljincima, već univerzalcima koji mogu jednostavno da kontrolišu više vaših A/V aparata. Veliki broj modela je već aktuelno u ovoj Logitech-ovoj gami proizvoda, a na ovogodišnjem CES-u u Las Vegasu je predstavljen i trenutno najnapredniji od svih. Logitech Harmony 1100 je čak i nagrađen na ovoj manifestaciji kao najbolja inovacija u oblasti kućne zabave, tako da smo se unapred radovali što ćemo među prvima dobiti ovaj novitet na test!

Novi Harmony 1100 se vrlo jasno bazira na modelu oznake 1000. Fizička razlika je nova maska, crne boje umesto sive i gumizirani materijal, što je prednost ako ste nespretni i ako vam daljinci stalno ispadaju iz ruke. Novi model je iste veličine i oblike – ergonomski oblikovan tako da se komforno drži sa dve ruke, sa kolor-ekranom od 3.5“ koji je osetljiv na dodir i nekoliko bazičnih tastera desno od ekrana. Osnovna ideja je da vi instalirate softver sa pratećeg CD-a na kompjuter, konfigurišete vaš Harmony i prebacite sve te podatke na isti. Konfiguracija zahteva stalnu internet vezu, obimna je jer pruža veliki broj opcija ali ujedno i vrlo jednostavna. Logitech nudi podršku za čak 5.000 različitih

brendova i ukupno 225.000 A/V uređaja koji se daljinskim mogu kontrolisati, tako da ćete sigurno među njima naći i vaše. Harmony-jem praktično možete kontrolisati sve što je fabrički došlo sa daljinskim upravljačem. Čak i ako ga iz nekog razloga ne možete naterati da funkcioniše sa nekim od uređaja (što se može desiti kod nekih starijih modela), postoji opcija kojom vi njega „učite“ komandama, pritiskajući tastera sa originalnog daljinskog koje Harmony potom pamti.

Novitet koji vam ovaj napredni daljinac pruža jeste i kombinovanje rada više uređaja. Tako vi npr. imate postavljen sistem u dnevnoj sobi, koji sadrži TV, A/V risiver i DVD. Na Harmony-ju možete podesiti opciju „Watch DVD“, koja će prilikom izbora automatski uključiti i DVD (pušta film) i A/V risiver (izvor zvuka) i TV (pušta sliku). Tu postoje i naprednija podešavanja, kao npr. automatsko podešavanje ekvilajzera za gledanje filmova, tip slike na TV-u itd. I sve to jednim tasterom. Sami uviđate koliko je kombinacija ovde moguće, te praktično možete izvesti šta vam god padne napamet. Prijem IR signala je odličan jer Logitech koristi tzv. RF tehnologiju, gde ne morate mnogo brinuti o položaju daljinskog pri korišćenju, a u ponudi čak postoji i „RF Extender“ koji vam omogućava da kontrolišete uređaje razdvojene vratima ili zidom. Korišćenje uređaja je vrlo jednostavno kada ga prethodno konfigurišete kako ste želeli.

Sve počinje od izbora ikonica na „touch-screen“-u, gde možete uvrstiti sve uređaje koji rade na daljinsku komandu u vašem domu. Dakle, imate više televizora i stoga ćete svaku od ikonica za gledanje TV-a podesiti u zavisnosti od modela i nazvati je po istom, kako bi kasnije znali koja je ikonica za koji TV. Isto, naravno, važi i za sve ostale uređaje. Logitech pored samog prepoznavanja IR signala za odgovarajući uređaj, za svih 225.000 nudi i njihove karakteristične funkcije, tako da ćete uglavnom biti zadovoljni brojem opcija koje vam u svom grafičkom meniju nudi Harmony 1100. One opcije do kojih se teže dolazi možete staviti u sekciju najčešće korišćenih funkcija, npr. ako se kladite i često vam treba teletekst – stavite taster za teletekst u ovu grupu. U paketu uz Harmony 1100 dobijate i Li-Ion punjivu bateriju, zajedno sa stalkom putem kojeg se ista dopunjuje, kao i USB kabl.

Logitech Harmony 1100 je najnovija evolucija uređaja iz ove serije i trenutno nudi najviše opcija uz najlakše moguće podešavanje istih. Sam daljinski nije možda kompaktan kao oni standardni i nekome će sigurno zasmetati njegova gabaritnost, ali će se vrlo brzo navići ako ima veliki broj uređaja u kući i ako, jednostavno, voli A/V tehniku. U suprotnom, iako je ovaj Logitech sjajna naprava, treba naći zaista dobar razlog opravdati cenu od oko 400-500 evra, koliko će ovaj novi model koštati kod nas!

Kontakt: Logitech,
www.logitech.com



ASUS Eee Box B202

ASUS nas je pre godinu i nešto više jako impresionirao Eee PC-jem, do tada neviđenom kombinacijom kompaktnosti i upotrebljivosti na tržištu računara. Notebook koji staje u veći džep, a dovoljno je dobar za internet, puštanje filmova i slično postao je predmet želja mnogih, a sasvim pristupačna cena omogućila je da bude najprodavaniji netbook u prošloj godini, pored vrlo jake konkurenčije.

autor: Ivan Todorović

Prema oprobanom receptu, ASUS je rešio da na istu kartu zaigra i na tržištu desktop računara, a kao rezultat toga je minijaturni računar namenjen "stonoj" upotrebi i baziran na istoj hardverskoj platformi kao i stariji Eee (10") prenosnik. Dakle, to je nećuđina mašina koja malo troši, nema previše snage da se izbori sa igrama i zahtevnim aplikacijama, ali bez problema služi za "surfovanje" internetom, kancelarijske poslove i slično, što su najčešće obavljani "poslovi" kod većine računarskih korisnika.

U kutiji solidne veličine naći ćete i klasična USB tastaturu, sa redukovanim brojem tastera (blok između alfanumeričkih znakova i numeričke tastature ispremeštan je gde god je to prostor dozvolio, kao na laptopovima). Uz tastaturu stiže i USB u PS/2 adapter, pa se ona može koristiti i na ostalim desktop računarima. Uz simpatični minijaturni USB

miš, postolje i jako malo napajanje koje se u radu zanemarljivo greje, a sve ovo čini jedan kompletan računar bez monitora.

Hardverske specifikacije su sledeće: centar sistema čini Intelov jednojezgarni Atom N270 procesor na 1.6 GHz; slede gigabajt DDR2 memorije, Intelova 945GSE + ICH7M kombinacija čipova na matičnoj ploči, Intel GMA 950 grafički čip (četiri piksel šejdera, ali nema hardversko procesiranje geometrije niti vertex šejdere), Realtekov ALC888 HD zvuk i hard disk od 160 GB.

Prednja strana kućišta ima vratanca iza kojih se kriju taster za uključivanje, čitač memorijskih kartica (SD/MMC/MS), dva USB porta, ulaz za mikrofon i izlaz za slušalice i lampica koja signalizira rad hard diska. Pozadi su mesto za prišrafljivanje antenice za 802.11n wireless, priključak za napajanje, DVI izlaz (u kutiji se dobija i DVI u VGA

adapter, za vlasnike jeftinijih monitora), još dva USB porta i LAN priključak.

Pošto smo kutijicu, koja je ipak nešto teža nego što dimenzije sugerisu (ništa kritično, negde oko 1 kg) povezali u struju i uključili, na ekranu nas je dočekao ASUSov već standardni ExpressGate. Radi se o minijaturnoj Linux distribuciji koja omogućava osnovno korišćenje interneta (browser, messaging, Skype itd.) bez ulaska u glavni operativni sistem. Odatle smo izabrali prelazak u glavni sistem, gde su nas dočekali finalni koraci instalacije Windowsa XP Service Pack 2 u Home verziji gde treba upisati ime korisnika, podešiti automatsko apdejtovanje, ime računara i slično.

Svi drajveri za ugrađene uređaje već su preinstalirani tako da nema potrebe za korisničkom intervencijom, a jedinu

Kontakt: ASUS
www.asus.rs



zamerku iznosimo drajverima za grafičko jezgro koji datiraju iz 2007. godine. Ipak, mašina nije namenjena igranju iole novijih igara, ali nije naodmet osvežiti softver pošto je mašina ipak sasvim jaka da tera 2D i starje 3D igre, a stariji Intelovi drajveri imali su problema i sa njima. Od third-party programa tu je još preinstalirani StarOffice paket, komercijalna varijanta OpenOfficea, i ništa više, što pohvaljujemo jer korisniku ionako dostupan ogroman broj besplatnih programa na internetu.

U praktičnom radu, Eee Box se pokazao vrlo korektno. Za izlaz na internet koristili smo Telekomov ADSL ruter povezan na LAN port, ali je računar uspeo da uhvati i komšijsku kućnu wireless mrežu. Ceo računarčić bio je neverovatno tih i sasvim hladan, za što je odgovoran veliki broj ventilacionih proreza na kućištu, opet, efektno dizajniranih, kao i štedljiva priroda većine ugrađenih komponenti

(napajanje daje snagu od tek 65 W). Iako jednojezgarni Atom baš i nije šampion brzine, naročito pri radu sa više većih programa, odziv u StarOfficeu bio je sasvim zadovoljavajući, a tu je i veliki ekran pa ćeće brzo zaboraviti da se radi o hardveru koji je nekada pogonio omaleni Eee PC već ćeće se osećati kao ispred "velikog" računara.

Eee PC bilo je sasvim lako preporučiti kao sekundarni računar koga ćeće nosati unaokolo, dok za "ozbiljne poslove" imate veliku i jaku glavnu mašinu. Ovde je situacija ipak nešto drugačija - o Eee Boxu treba razmišljati samo i isključivo ukoliko su vam potrebe skromne i ne znate šta znači potreba za apgrejdom. Ipak, Eee Box je idealna mašina za one koji kupuju prvi računar u životu za potrebe Facebooka, YouTubea, Zume, komuniciranja instant mesindžerima i slično, ali i za oslobađanje glavnog kućnog računara od ukućana

od kojih ne možete doći na red za neki ozbiljniji posao. Takođe, smatramo da neće biti na odmet imati ovako nešto u dnevnoj sobi, povezano na LCD TV, a u kućnoj Wireless mreži. Naravno, i ovde će cena biti presudna za uspeh. Za model B202 se očekuje cena od oko 300 evra sa porezom.

EEE BOX B202	
Procesor	Intel Atom N270 1.6 GHz
Chipset	Intel 945GSE + ICH7M
RAM	1 GB DDR2
HDD	160 GB 2.5"
LAN	10/100 Mbps
WiFi	802.11n
Konektori	4 x USB
Cena	~ 300 €
Kontakt	www.asus.rs



Magazin **IT Market** Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama





LittleBigPlanet™

Od novembra na Playstation® 3 konzoli.

www.littlebigplanet.com

 **CT Computers**
Member of
ComTrade Group

Autorizovani distributer za Srbiju
rs.playstation.com

This is living

PLAYSTATION 3



gameS

GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju
igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd

Dečanska 12,
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.rs

GameS Delta City

Jurija Gagarina 16,
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.rs



GameS Novi Sad

TC "Sad Novi Bazaar",
Bul. Mihajla Pupina 1,
Tel: 021/521 357
bazaar@game-s.co.rs

NOVA PRODAVNICA U GAMES LANCU!
Srpskih Vladara 21
(preko puta Beograđanke)

PC

NINTENDO DS.

PlayStation 2



Wii

PLAYSTATION

XBOX 360.

PLAYSTATION 3

WHERE
SHOPPING
IS FUN
www.game-s.rs